

12/2018

**EQUESTRIA  
TIMES**

30



*Piwnica czy fandom - oto jest pytanie  
Czyli Falconek vs. Cahan*

*Niewychowane serdelkowe kucolatki  
Podróży przez generacje część kolejna*

*Redakcyjna ocena specjalu MLP  
Ile można męczyć ten temat?*

Witajcie! Pewnie zastanawiacie się, co tak długo. Mieliśmy małe problemy techniczne, ale już jest dobrze. Jeśli chodzi o szczegóły, to zdradzę Wam, iż to wina samego papeża. Liczę na to, że w roku 2019 Equestria Times będzie wychodziło regularnie, raz na miesiąc. To znaczy nie liczę, tylko marzę, ale to prawie to samo! Tymczasem tylko u nas przeczytacie recenzje fanfików (sztuk trzy), poradnik robienia gier RPG, artykuł o rysowaniu tuszem oraz kolejny odcinek morałów płynących z serialu. Generalnie ale liczymy na to, że i tak spodobają Wam się zaprezentowane w nim treści.

Dobrze, a ponieważ zbliża się Solstycjum, to pragnę życzyć Wam wszystkiego najlepszego. Dużo żarcia, prezentów i rozrywek. A także, żeby członkowie rodzin zapomnieli o zadawaniu niewygodnych pytań z serii „A znalazłeś/aś już sobie jakąś/jakiegoś panne/kawalera?“, tylko skupili się na rzeczach ważnych, takich jak wspólne spędzanie czasu, dobra zabawa i pierogi.

»Cahan

## Spis treści

### RECENZJE

The Great and Deathless Trixie	5
Początek	6
Regaty Przyjaźni	8

### PUBLICYSTYKA

Podróż przez generacje	9
Redakcja ocenia	11
Nauki płynące z serialu: Sezon piąty	13
Rysowanie to magia	18
Robimy RPG o kucykach	22

### FELIETONY

PODRÓŻE KSZTAŁCĄ A PRAWICOWA PRASA KŁAMIE	25
FANDOM SPOSOBEM NA WYJŚCIE Z PIWNICY	26
FANDOM SPOSOBEM NA POZOSTANIE W PIWNICY	27
EQUESTRIA GIRLS – ŚWIATEM RZĄDĄ ZABAWKI	28

### NIEKUCOWE

Egypt: Old Kingdom	30
Kerbal Space Program	32
Equimagic – Galashow of Horses	35
Coffin Princess	38
Enduro Trails	40
Zapisane w Wodzie	43

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:  
baitoubaozou

Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktor wicenaczelny – Falconek, Solaris

Redaktorzy – Matyas Corra, Gray Picture, Ghattor, Moonlight,  
Sosna, Coldwind

Korektorzy – SoulsTornado, Magda B, Midday Shine

Dział techniczny – Macter, Pisklakozaur, Porcelanowy Okular

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



# E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis  
o tematyce My Little Pony

nowinki

fanarty

fanfiki

felietony

i wiele innych



<http://www.fge.com.pl/>

[Dark][Comedy][Random]

# The Great and Deathless Trixie

Autor: Bok

**W**itajcie, drodzy Czytelnicy! Na chwilę postanowiłem wrócić do recenzowania faników i mój wybór padł na pewną krótką (liczącą sobie nieco ponad 2000 słów), czarną komedijkę, która zdobyła serca anglojęzycznych czytelników i aktualnie plasuje się na drugim miejscu w sekcji "Top - All Time" na Fimfiction. Czy zasłużenie? Nie będę już przedłużał, zaczynamy!

» *Coldwind*


Opowiadanie zaczyna się z grubej rury: Trixie ginie podczas jednego ze swoich pokazów wskutek nieszczęśliwego wypadku. Starlight Glimmer, która miała nieszczęście widzieć to zdarzenie na żywo, pogrąża się w żalobie, lecz niespodziewanie po paru dniach spotyka całą i zdrową przyjaciółkę. Mało tego, iluzjonistka, choć świadoma jest tego, że umarła, wydaje się tym faktem wcale nie przejmować, nic a nic nie rozumie zaskoczenia Starlight, nie interesuje jej też, jakim cudem udało się jej oszukać śmierć. Niedługo później okazuje się, że coś takiego wcale nie przytrafiło się Trixie po raz pierwszy...

Fanfik opiera się na prostym pomysle, acz do wykonania nie można się w zasadzie za bardzo przytępić. Pierwsze skrzypce wśród postaci odgrywa oczywiście Wielka i Potężna, lecz choć cała reszta służy jako tło dla niej, czuć jest pewną dynamikę w dialogach, dzięki czemu nie są tylko i wyłącznie marionetkami, które mają pojawić w tym i tym momencie, bo tak. Muszę pochwalić autora za udaną

kreację Trixie - w jakiś sposób oczarowało mnie to jej pozostawanie w błogiej nieświadomości faktu, iż inne kucyki wcale nie zmartwychwstają - jak dla mnie, to dobrze by współgrało z jej kreacją z serialu. Jeżeli chodzi o humor, może i nie tarzałem się ze śmiechu, niemniej jednak uśmiech się na mojej twarzy pojawił, chociaż po przeczytaniu pozostał mi pewien niedosyt - niby było ok, ale chciałem trochę więcej tego towaru.

No cóż, w mojej opinii to opowiadanie zasłużyło na ocenę 8.5/10 (w skali innych recenzentów byłoby to coś pomiędzy siódmką a ósemką - moja jest nieco rozregulowana i bierzcie na to poprawkę). Szczerze polecam zapoznanie się z nim i wyrobienie sobie własnej opinii. Zostało napisane angielszczyzną zrozumiałą dla gimnazjalisty/licealisty, nie uświadczymy tu również żadnych dziwnych stylistycznych, więc lektura nie powinna sprawiać większych problemów - fanfik idealnie nadaje się na zabicie czasu podczas np. przerwy między zajęciami. Kto wie, może któryś z czytelników naszego pisma pokusi się o tłumaczenie? Jeżeli taki zapalenie się znajdzie, to może zawsze liczyć na moje wsparcie. Pozdrawiam i do zobaczenia w kolejnych numerach!





[Wiedźma][Fantasy][Dark][Violence]

# Początek

Autor: Cahan

**G**dy czytasz fanfika, który jest fanikiem do fanfika do „Wiedźmina”, ale jednocześnie fanikiem o kucykach, to wiesz, że żyjesz w postmodernizmie.

» *Falconek*

Gdy czytasz fanfika, który jest fanikiem do fanfika do „Wiedźmina”, ale jednocześnie fanikiem o kucykach, to wiesz, że żyjesz w postmodernizmie.

A tak poważnie, to „Początek” jest spin offem popularnej „Wiedźmy”, który o ile mnie pamięć nie myli, powstawał na forumowy konkurs, ale Autorka miała, delikatnie rzecz ujmując, mały poślizg i na końcowy efekt musieliśmy czekać ponad pół roku. Czy było warto?

Akcja tego dość krótkiego, bo liczącego dwadzieścia pięć stron, opowiadania rozgrywa się w czasach przed wydarzeniami z pierwowzoru, gdy Chromia była młoda i niedoświadczona, i opisuje jedno z jej pierwszych zleceń.

Szybko okazuje się, że zebra nie jest jedyną, która połakomiła się na królewskie talary, i czytelnik poznaje Berenikę, klacz równie zieloną w swoim fachu, jak Chromia (albowiem zadanie jest z rodzaju tych, których doświadczone wiedźmy unikają).

Obydwie postanawiają ze sobą współpracować i muszą przyznać, że tworzą całkiem udane duo. Chromia jest tą rozsądną, bardziej zdystansowaną

i choć wydaje się mieć swoje zdanie na różne sprawy, to jest mniej skłonna do jego dosadnego wyrażania. Berenika zaś jest naiwną idealistką, przekonaną, że żywot wiedźmy to kara od losu, i tęskniącą za normalnym życiem, cokolwiek by to miało oznaczać. Za to obydwie cechuje pogoda ducha i poczucie humoru.

Ten duet skojarzył mi się z Wolhą i Orsaną z „Wiedźmy Opiekunki” Olgi Gromyko, z zastrzeżeniem, że o ile Berenikę łączy z Orsaną idealizm i skłonność do emocjonalnych wypowiedzi, to już nie upodobanie do bitki i umiejętność władania mieczem, więc główną siłą bojową w tej drużynie stanowi Chromia.

Osobiście lubię takie postacie, niesprawiające wrażenia, jakby dźwigały na swoich barkach ciężar całego świata i bardzo je to przytłaczało, ale w chwili próby potrafiące stanąć na wysokości zadania nie tylko w kwestii siekania wrogów, ale również od strony moralnej.

Opowiadanie jest, jak wspomniałem, dość krótkie, więc poza głównymi bohaterkami nie ma w nim więcej bardzo rozbudowanych postaci, bo nawet główny antagonista ma rolę dość epizodyczną. Pozostali bohaterowie tworzą jednak tło, które ma charakter bardzo wiedźminowy. Pojawiają się więc urzędnicy, którzy korzystając z pozycji, załatwiają na boku swoje sprawy, rywalizujący o władzę czarownicy, prymitywni strażnicy i tłum mniej lub bardziej obdartych i śmierdzących mieszczan.

Budowaniu nastroju sprzyjają też miejsca, w których toczy się akcja. Kto czyta fanfiki Cahan, ten wie, że potrafi ona budować klimatyczne opisy, racząc czytelnika masą detali, takich jak zawartość lokalnych rynsztoków czy walory zapachowe miejskiego targowiska. W każdym razie jest brudno, gwarno i zatechło, czyli tak, jak można by się spodziewać po uniwersum dark fantasy, ale pojawia się też kilka pamiątek z czasów, kiedy Equestria była lepszym miejscem (bo w końcu to świat postapokaliptyczny), w tym jedna całkiem zabawna.

W opisach znalazło się też, co również jest charakterystyczne dla stylu Cahan, sporo smaczków, wskazujących, że Autorka wie, jak wygląda i działa koń, a także zna się na całym tym historycznym żelastwie i na tym, jak go używać. Wspomnę tylko, że już pierwsza strona fika zmusiła mnie do dwukrotnego skorzystania z Wikipedii. Wrażenie zrobiły na mnie również detaliczne opisy walki mieczem i ucieszyłem się, że Chromia nie robi w walce wiedźmińskich piruetów, tylko wykorzystuje swoje atrybuty fizyczne i stosuje taktykę, która chyba by mogła działać. Aż chce się rzec: risercz na poziomie Sapkowskiego!

Nie chciałbym zdradzać zbyt wiele z fabuły, wspomnę jednak, że choć nie ma w niej dużo więcej, niż można by się spodziewać po krótkim opowiadaniu o profesjonalnej zabójczyni potworów (czyli szczęk żelaza, kule ognia i wypruwane flaki), to jednak jest kilka rzeczy, które czytelnika zaskoczą, począwszy od absolutnie oryginalnej motywacji głównego złego, przez to, z kim ostatecznie protagonistkom przyjdzie walczyć, aż po fakt, że ze swojej misji wyniosą coś więcej niż nowe blizny i sakiewkę talarów.

Godne pochwały jest to, że nawet w tak krótkim opowiadaniu da się nadać bohaterkom dość głębi, by znalazło się miejsce na duchową przemianę. Swoją drogą już dobrą chwilę po lekturze fika miałem moment oświecenia, kiedy dotarło do mnie,

że pomimo iż to Chromia jest główną bohaterką „Wiedźmy”, „Początek” jest chyba bardziej o Bernelice niż o Chromii.

W pisaniu recenzji fanfika jest taki moment, kiedy wypada napisać kilka zdań o stylu i warsztacie autora, tylko że na poziomie, który prezentuje „Początek”, nie wypada już wspominać, że „opowiadanie nie zawiera błędów i jest poprawne stylistycznie”, bo to się rozumie samo przez się. Tym gorzej dla mnie, bo muszę się bardziej wysilić.

Styl, do którego Cahan zdążyła już nas przyzwyczaić, jest lekki, nasuwający miejscami skojarzenia z literaturą młodzieżową. Sceny mroczne i poważne, których w jej fikach nie brakuje, są gęsto poprzeplatanymi takimi, które wywołują uśmiech. Mimo że, jeśli zastanowić się nad fabułą i nad tym, co właściwie się wydarzyło, są to wydarzenia koszmarnie, opowiadanie nie przytłacza ciężkim klimatem i pozostawia czytelnika raczej ze wspomnieniem całkiem sympatycznych bohaterek niż tragicznych wydarzeń, których były one świadkami. W tym ostatnim pomaga również odpowiednio rozbudowane zakończenie, niepozostawiające uczucia niedosytu.

Warto też wspomnieć, że brak znajomości „Wiedźmy” w żaden sposób nie przeszkadza w lekturze i „Początek” sprawdza się nie tylko jako „fanfik do fanfika”, ale również jako niezależne opowiadanie. Mało tego, ktoś niezaznajomiony z „Wiedźmą” (tak jak niżej podpisany), może się całkiem sporo dowiedzieć o jej uniwersum.

Podsumowując, fanfik jest zdecydowanie warty przeczytania i to nie tylko dla fanów „Wiedźmina” lub „Wiedźmy”.





[Comedy]

# Regaty Przyjaźni

Autor: Rarity

**R**egaty Przyjaźni to fanfik autorstwa Rarity, który został napisany na drugą edycję Gandziowego Konkursu Literackiego. Nie zajął miejsca na szczycie podium tylko z jednego powodu – został opublikowany już po terminie. Jury oceniło go wysoko i się mu nie dziwię, bo na ich miejscu zrobiłabym to samo. To po prostu świetna komedyjka.

» Cahan

Fabula jest prosta i stanowi raczej pretekst do ukazania wielu zabawnych scen. Ot, Twilight Sparkle w ramach zaliczenia urządzaregaty. Podzieleni w pary uczniowie muszą ścigać się po morzu przez parę dni na własnoręcznie zbudowanych łodziach. Oprócz nich płyną też Królewskie Siostry, Starlight z Trixie oraz Mane 6 w towarzystwie hipogryfów i Ember.

Uwielbiam kreację postaci w tym fanliku – serialowi bohaterowie są wręcz idealnie oddani, poza Ceską i Lulu, które przybrały tu raczej swoje fandomowe twarze. Generalnie jeśli ktoś lubi opowiadania, które mogłyby być jednym z odcinków, to zdecydowanie polecam mu przeczytać Regaty Przyjaźni, bowiem idealnie spełniają ten warunek.

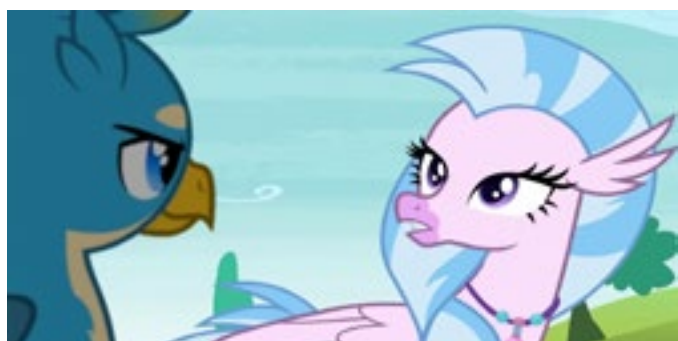
Humor również jest mocną stroną tej historyjki. Wiele razy uśmiechnęłam się pod wąsem podczas lektury. Parę razy nawet się zaśmiałam – osobiście najbardziej podobała mi się pływająca wersja Świadców Jehowy. W tym wszystkim najlepsze jest chyba to, że większość żartów idealnie pasuje do fabuły i jest czymś więcej niż

krótkim, rzuconym byle jak dowcipem. Dzięki temu całość wiele zyskuje.

Jeśli chodzi o stronę techniczną, to jest idealnie. Nie powinno to dziwić nikogo, kto zna Rarity. Ta kobieta to gramatyczna nazistka. W dodatku posługuje się ładnym stylem i potrafi pisać. Po prostu nie ma się do czego przyczepić.

Może i cała ta recenzja brzmi jak jedna wielka laurka, ale prawda jest taka, że Regaty Przyjaźni są świetnym fanikiem. Nie powiem, by były wybitne, bo to tylko komedyjka, o której szybko się zapomni. Jednak wybija się na tle podobnych opowiadań swoją jakością. Chociażby tym, jaki research zrobiła Rarity, pisząc o żeglarstwie morskim. W dodatku całość podała tak, by zrozumiał to równie wielki laik jak ona.

Komu polecam Regaty Przyjaźni? Chyba każdemu, kto ma trochę czasu i lubi serialowe klimaty oraz komedyjki. Co prawda opowiadanie liczy dwadzieścia dwie strony, czyli całkiem sporo jak na oneshota, ale czyta się je błyskawicznie. Także wbijajcie na forum, czytajcie fika i nie zapomnijcie go skomentować!







# Podróż przez generacje

## Opowieści Kucyków

**O**to kolejna część serii, w której dla Waszej uciechy dostaję raka od oglądania poprzednich generacji MLP. Szczęśliwie więcej niż połowa tej podróży przez mękę już za mną, więc bez niepotrzebnego przedłużania, dziś będę omawiać Opowieści Kucyków.

» *Gray Picture*

Ale chwila, jakie Opowieści Kucyków? Bardzo dobre pytanie. Znowu znajduję jakieś nieznanie nikomu dziwactwa jak Newborn Cuties? Nie tym razem. Teraz według pokrętnej kolejności, którą ustaliłam sobie przed wzięciem się za pisanie "Podróży..." wynikałoby, że teraz nadeszła pora na drugą generację. Tylko że nie ma czegoś takiego. Już śpieszę z wyjaśnieniem. Termin "generacja" powinien się odnosić do figurek, ale często używa się go również mówiąc o serialu, który miał za zadanie reklamować daną linię zabawek. I przy większości generacji ma to sens, bo zabawki odpowiadały serialowi, ale przy G2 nie ma tak prosto, ponieważ ta generacja figurek nie była reklamowana przez serial. Opowieści Kucyków jednak mocno różnią się od serialowej G1, która była emitowana wcześniej, stąd pewnie, dla rozróżnienia, powszechne nazywanie tej wersji G2. Choć gdzieś spotkałam się też z nazywaniem tego G1.5. Dlatego, żeby było prościej, ja będę po prostu pisać Opowieści Kucyków.

Im dalej w "Podróż przez generacje" tym bardziej doceniam kuce z G4, są znacznie ładniejsze niż

kuce z chyba każdej wcześniejszej generacji. Koniki z Opowieści Kucyków... co by tu wiele mówić, są brzydkie jak przeciętny brzozy. Lecz mimo wszystko nie są to najgorzej wyglądające osiołki, zwłaszcza w porównaniu do tych, jakie miałam wątpliwą przyjemność oglądać w innych generacjach. Ale na obronę trzeba przyznać, że to również jak na razie najstarsza odsłona osiołków, którą oglądałam. Ponownie kuce są kluskami na serdelkowatych nogach, do czego chyba zdążyłam się już przyzwyczaić. Szyje też mają grube, ale może to jakaś ewolucyjne przystosowanie, jakby nie wiem, widzę chciał je udusić za bycie wkurzającym. Jednak na plus można zaliczyć, że nie mają aż tak wielkich głów jak G3 i jej "pochodnych". Znaczą się, nadal mają absurdalnie duże łby, ale chociaż nie wyglądają jakby cierpiały na wyjątkowo ciężką odmianę wodogłowia. Ale we wszechświecie musi być jakaś równowaga, więc jak kucyki mają wielkie łebki, to dla równowagi mają mikro uszka. Trochę jak u wydry. Poza tym mają dość krótkie pyski, co szczególnie dziwnie wygląda pod niektórymi kątami. Koniki nie mają tak różnorodnych designów grzyw jak w G4, bo większość wygląda dość podobnie, ale i tak nie jest źle, czasem zdarzy się jakiś bardziej unikalny.

Jednak muszę się przyczepić do jednej, ale szczególnie drażniącej mnie rzeczy. Sposób w jaki animowane są nogi kucy ma mniej więcej tyle samo sensu, co uczenie kota obliczania logarytmów czy studiowanie socjologii. Nogi tych kuców wyginają się dosłownie we wszystkie strony, jakby nie miały

normalnych stawów. Ale może kuce są zrobione z plasteliny, a może były animowane po pijaku, kto wie. Skoro już jestem przy takich dziwnych animacjach, to w Opowieściach Kucyków koniki wyjątkowo często stają tylko na tylnych nogach. Nie jest to coś, co jest jakoś szczególnie irytujące, a jedynie trochę śmieszne, bo wyglądają wtedy, jakby ich wielkie głowy miały przeważać resztę ciała, przez co osiołek zaraz wywali się na pysk (choć może właśnie dlatego mają takie krótkie pyski?). Inną drobną dziwnostką jest to, że niektóre kuce mają gałki w drzwiach zamiast normalnych klamek. I otwierają je tylko jednym kopytem. Nie wiem jak to robią, ale zachęcam do dzielenia się własnymi teoriami w komentarzach. Najlepsza odpowiedź wygrywa talon na wiadro pełne niczego.

W Opowieściach Kucyków są dwie duże zmiany w stosunku do wcześniej omawianych generacji. Po pierwsze, są ogiery. Może nie odgrywają szczególnie dużej roli i nadal jest ich znacznie mniej niż klaczy, ale chociaż jakieś są. Jedyny minus jest taki, że pod względem wyglądu zewnętrznego nie różnią się bardzo od klaczy, bo główną różnicą między nimi jest to, że ogiery nie mają rżęs, przez co dość łatwo na pierwszy rzut oka pomylić płęć konika. No, ale u rzeczywistych koni też nie ma jakiegoś szczególnego dymorfizmu płciowego, więc mogę to wybaczyć. Po drugie, świat salcesonów z Opowieści Kucyków jest najbardziej zaawansowany technicznie. Kuce mają w domach telewizory i telefony, chodzą do kina, a do szkoły jeżdżą autobusem szkolnym.

Najlepszą rzeczą w Opowieściach Kucyków jest to, że wreszcie w ramach "Podróży..." mogłam oglądać generację, w której kuce mają coś więcej niż szczątkowy charakter. Nadal nie są to jakieś wyjątkowo głębokie postaci, ale nie oczekuję tego po kreskówce, której głównym targetem są małe dzieci. Niektóre kucyki są bardzo miłe, inne trochę mniej, a taka Nutka to już w ogóle jest samolubną małpą. Tę lubię najbardziej z siódemki głównych bohaterek (lecz ze wszystkich kucy najbardziej lubię woźnego, ponieważ nazywa się pan Szczotka). Kuce mają też różne zainteresowania i talenty. Widać, że ktoś poświęcił chwilę na zaprojektowanie tych postaci.

Jakby się zastanowić, to te kuce często są nie miłe dla siebie nawzajem. Mówią na rodziców "starzy", a rówieśników wyzywają od fujar. Do

tego obgadują się czy wyśmiewają inne kucyki. Mnie to bawi.

Pod względem fabularnym odcinki Opowieści Kucyków nie są wybitne i nadal nie jest to coś, co oglądałabym z własnej niczym nie przymuszonej woli, ale da się oglądać. Zwłaszcza jeżeli wziąć pod uwagę, że odcinki mają tylko po około 10 minut, bo w końcu nie jest to czas, w którym można przedstawić jakąś zawiłą i skomplikowaną historię. Wątpliwe mogą być morały z niektórych odcinków, w jednym na przykład klaczka broni szkolnego łobuza, a lekcja z tego ma być taka, że należy bronić słabszych. Śmieszne jest to, że co jakiś czas, zupełnie niespodziewanie (i w większości przypadków niepotrzebnie) zaczyna się jakaś piosenka. I, no cóż, najprościej mówiąc, ktoś powinien był płacić tym kobietom trochę więcej za udawanie małych klaczy, to może bardziej by się do tego przykładały. Ale za to na szczególną nagrodę zasługują ludzie, którzy pisali niektóre dialogi. Zwłaszcza takie perełki jak "chłopcom wstęp wzbroniony", "musimy być fair, bo mogą nas oskarżyć o dyskryminację". Podziwiam też słowotwórstwo tłumaczy, dzięki któremu kuce używają takich słów jak "kucolatki" czy coś tak absolutnie uroczego jak "kucynki".

Jestem zawiedziona, że ten tekst nie wyszedł tak szykująco Opowieści Kucyków jakbym chciała, ale nic nie poradzę na to, że nie jest to wyjątkowo zła odsłona My Little Pony. Zwłaszcza w porównaniu do G3 czy czegoś tak niesamowicie złego jak G3.5.





## Redakcja ocenia: Christmas Special: Best Gift Ever

**O**statni special do serialu MLP... Zaraz, zaraz... Ostatni? A czy kiedyś był inny special? Chyba nie. W każdym razie, ten czterdziestoczworominutowy odcinek ukazał się pod koniec października i doskonale wpasował się w bliskie tej dacie święto, czyli Halloween! Nie wiem jak wy, ale ja w ten dzień daję ludziom prezenty, bawię się w śniegu, ubieram choinki... Żarty na bok, jakiś kretyn w Hasbro stwierdził, że ewidentnie bożonarodzeniowy filmik powinien ukazać się w środku jesieni. Cóż, w Lidlu można już kupić czekoladowe Mikołaje. Także to jednak nie był kretyn z Hasbro. To sprytny ruch marketingowy z serii BUY OUR TOYS.

» Cahan

### Cahan

Generalnie to nie było jakieś specjalnie złe doświadczenie, ale nie powiem, by ten special był wybitny. Poza tym wali z niego kapitalistycznym konsumpcjonizmem na kilometr, nawet jeśli na końcu okazuje się, że najlepszym prezentem jest przyjaźń. No bo cały special jest o tym, że kucyki i Spike szukają idealnego prezentu. Bo zamiast kupić każdemu po prezencie, to robią losowanie jak w szkole na Mikołajki. Czemu? Bo tak robi rodzina Apple, więc to wspaniały pomysł! No i wtedy bardziej się do tego przyłożą, tzn. zaoszczędzą czas, bo prezenty świąteczne kupuje się bardzo długo.

Niestety, ale Mane 6 są idiotkami, a Spike chciał zrobić wrażenie na Rarity i wręczyć jej jakąś brokatową laurkę czy coś. Dlatego koniec końców niezbyt wyszło im to

prezentowanie. Po drodze poznaliśmy rasę reniferów, które mają bardzo leniwe designy, a ich rola to bycie kolejną wersją duchów z Opowieści Wigilijnej, ale w skróconym i przyjaznym wydaniu. No i Fluttershy razem z AJ zniszczyły biznes Flima i Flama. Bo to okropne, że kucyki kupują ich brzydkie, tanie lalki! Cóż za hipokryzja, Hasbro! Poza tym to kolejny przykład, kiedy bliźniacy nie robią niczego złego, ale to się nie podoba głównym bohaterkom, więc muszą dostać nauczkę. Tymczasem Twilight zupełnie olewa swoich gości, Rarity zachowuje się w porządku, a RD i Discord odwalają jakiś szajs.

W zasadzie dzieje się sporo, nowa piosenka jest ok i są bardzo fajne gagi, ale wciąż kuleje fabuła. To nie było nawet zabawne. Raczej nudne i lekko irytujące,



ponieważ sam problem był naciągany. Czy nie mogły kupić tych prezentów wcześniej? I zrobić to normalnie? Jak one sobie z tym dotychczas radziły? No i szkoda, że Kredens, Czajnik i Deser z Maca zostali olani. Ewidencja wsadzono ich tam tylko po to, żeby sprzedać zabawki z gwiazdką Flurry Heart czy coś.

### Moonlight

Odcinek specjalny był dla mnie niejaką niespodzianką, która idealnie wpasowała się w klimat świątecznych ozdób i słodyczy, wystawianym od początku listopada w markecie... Ach, ta magia świąt o miesiąc za szybko. Jesień w rozkwicie, a tu już trzeba myśleć o odśnieżaniu. Do tego prezenty, matko! Trzeba kupić prezenty! Ciekawe, że same kucyki zaczęły zajmować się tym dopiero dzień przed samą Wigilią Serdeczności i to wszystkie na raz. Gdzie się podziało doskonałe planowanie i organizacja Twilight, gdy jest naprawdę potrzebna? Zresztą ciekawe, że pierwszy odcinek specjalny pojawił się akurat przed sezonem, który podobno ma zakończyć generację. Rychło w czas.

Wracając, sam special tradycyjnie rozpoczęła piosenka, która byłaby nawet całkiem przyjemna, gdyby nie jedna scena ukazująca łamanie serca pewnego kucyka... a tak na poważnie, była całkiem ok. Klimatem nawiązywała do utworów z pierwszych sezonów, wprowadzając w pewien rodzaj nostalgii. Temat być może trochę oklepany, fabuła używa starych sprawdzonych chwytów, przez co nie zaskakuje jakoś bardzo. Całość spokojnie mogłaby być częścią któregoś z ostatnich sezonów i nie zrobiłoby to zbyt dużej różnicy w samych wydarzeniach dziejących się w serialu. Discord jak zwykle psoci, a Rainbow daje mu się podpuszczać. Twilight panikuje, Rarity zajmuje się modowymi sprawami, gdy Spike do niej wzdycha. Zaś Fluttershy znowu naiwnie wierzy w słowa nowo

napotkanego osobnika, a AJ potem ją uświadamia... niweczając kolejny raz plan pewnej dwójki. Swoją drogą współczuję nieco jabłczanym braciom. Robią to już tak długo i dalej nie wymyślili, jak oszukiwać kucyki tak, by jakaś farmerka ich przy tym nie przyłapała. Całości dopełnia Pinkie, która jak zwykle jest totalnym randomem. To trochę dziwne, że najlepsza organizatorka imprez w Ponyville musi zaczerpnąć rady od jakiś tajemniczych reniferów, o których wiedzą tylko jaki. Pomijając fakt, że zdążyła przebyć całą tę drogę w jeden dzień, ale to akurat dla niej pestka. Mamy też nieodłączny punkt programu, wielką niebezpieczną bestię, której tym razem towarzyszy też morderczy pudding... nadal mam w głowie minę Twi. PUDDING! Dobrze, że był zielonkawy, nie czarny, bo to skończyłoby się znacznie gorzej dla naszych protagonistek. Oczywiście, ostatecznie opłakaną sytuację udaje się rozwiązać, a wcześniejszy chaos okazuje się być bardzo przemyślanym (choć moim zdaniem, nie do końca) planem i wszyscy mogą się cieszyć wspólnym spotkaniem przed Wigilią. Piosenkę Spike'a przemilczmy. Temu smokowi nie powinno się dawać instrumentów. Nie umiem go wtedy traktować poważnie.

Ogólnie sam odcinek nie był zły. Element rozrywki został spełniony, uśmiechałam się przy tym całkiem porządnie. Luk i niedociągnięć było kilka, fabuła zalatywała odgrzewanym kotлетem, a twórcy serialu potwierdzili, że Twilight nie nadawałaby się do rządzenia własnym królestwem, skoro nie potrafi ogarnąć kupna jednego prezentu. Wielka magia wiąże się z wielką odpowiedzialnością. Niech ktoś jej przypomni, że posiada róg i magię zdolną manipulować czasem! Organizacja przyjęcia nie powinna być trudniejsza od ratowania świata... chyba. Biedna Twi... do czego to doszło.



# Nauki płynące z serialu: Sezon piąty

Morały dobre i złe

**W**reszcie się zabrałam za piąty odcinek „Nauk płynących z serialu”. Nie było łatwo, bo ta seria wymaga ode mnie powrotu do starych sezonów. W dodatku wiele z nich ulotniło się z Internetów i ciężko się do nich dorwać w dobrej jakości i po angielsku. Prędzej można je znaleźć w polskiej wersji językowej, ale to jedna z tych rzeczy, których nie chcę sobie robić. Dlatego ten artykuł będzie gorszy od poprzednich, ponieważ przyszło mi się posiłkować streszczeniami odcinków, coby sobie pamięć odświeżyć.

» *Cahan*

## The Cutie Map

Stalin Glimmer i przyjaciele – rozpoczynający sezon dwuodcinkowiec jest dobry i zawiera przy tym całkiem niezły morał. A mianowicie taki, by nie ufać przywódcom i politykom, bo oni zawsze mają jakieś ukryte zamiary. Na przykładzie Starlight doskonale widać, jak liderzy kłamią i karmią poddanych hasłami, do których sami się nie stosują. Dla dobra sprawy, oczywiście.

Poza tym podoba mi się przedstawienie tego, że równość wcale nie jest dobra, a wręcz jest niemożliwa. Nie da się dobrze równać do góry, można tylko w dół. Rodzimy się z różnymi predyspozycjami i z różnymi statystykami od Matki Natury. Co prawda możemy nieco podlevelować, ale pewne rzeczy są nie do przeskokoczenia. Wioska Starlight wciąż nie była prawdziwie równa – pegazy wciąż mogły latać, a jednorożce

korzystać z podstawowej magii. Czemu? Wątpię, by sama Glim Glam pozwoliła na to, by jej odebrano czarodziejskie zdolności.

## Castle Sweet Castle

Kiepski odcinek z niezłym morałem. Generalnie Twilight nie może się pozbierać po tym odcinku crossoverowym z Dragon Ballem, bo ma nową chatę, a tęskni za starą. Dlatego kopie masowe groby w sadzie AJ, myje zwierzaki Shy i robi inne dziwne rzeczy, byle nie wracać do zamku. Dlatego jej psiapsiółki wpadają na genialny pomysł, by wykopać młodą księżniczkę z rezydencji na jeden dzień, podczas gdy one w tym czasie uczynią jej lokum przytulniejszym.

No, ale Mane Six nigdy nie grzeszyły inteligencją, więc AJ uważa, że Twilight marzy o mieszkaniu w stodole, FS robi jej z domu ZOO, a RD muzeum Rainbow Dash. Pinkie Pie sądzi, że wszystkim marzy się wieczna wixa, więc rozrzucenie wszędzie imprezowego szajsu to dobry pomysł. Za to propozycje Rarity oceniam jako całkiem niezłe.

W końcu dziolchy dochodzą do wniosku, że po prostu wykopią korzenie drzewa-biblioteki i zawieszą na nim foty zamknięte w kryształkach. I wiecie co? To zadziałało! Twilight nagle poczuła się jak w domu! To ma tyle sensu, kiedy nagle przenosi się do wielkiego, pustego zamku i mieszka się tam tylko z jakimś dzieciakiem innego gatunku oraz zwierzakiem.

Morał jest taki, że nie należy ciągle płakać nad utra-

coną przeszłością, bo ona nie wróci. Ale przed nami jest przyszłość, a w niej czekają na nas nowe i ciekawe doświadczenia. To prawda, bo umartwianie się to tylko strata czasu. Tylko to w ogóle nie wynika z fabuły od-cinka. Do tego lepsza byłaby jakaś historia o tym, że Twilight zawsze jeździła na wakacje w jedno miejsce, a teraz tego miejsca już nie ma, bo np. powstała tam fabryka. Albo że nie wiem, jakiś pegaz trwale traci zdolność do lotu. Bo chyba każdy z nas czułby się nieswojo w wielkiej, pustej rezydencji.

### **Bloom & Gloom**

Kolejny miłą odcinek o tyłkach CMC. Nie ma w nim żadnego morału, bo znaczkowy problem jest zbyt abstrakcyjny, by mógł stanowić naukę dla dziecka. Ot, oglądamy koszmary Apple Bloom o tym, że mogłaby dostać jakiś kijowy talent. W sumie dla kucyków to faktycznie musi być problem i to bzdura, że to niczego nie zmienia. Zmienia, zmienia, bo potem robisz to coś przez całe życie, ewentualnie kończysz, kopiąc rowy.

### **Tanks for the Memories**

Metafora śmierci dla najmłodszych i nawiązania do takich rzeczy jak „Gra o Tron” czy „Rainbow Factory”. Osobiście lubię ten odcinek, jest tak niesamowicie

ma jakieś zalety – w końcu jest się wtedy tak żalonym, że inni mogą toczyć z Ciebie bekę. Tak naprawdę, to nie wiem, co takiego twórcy próbowali tutaj przekazać. Że wady można przekuć w zalety? Że każdy ma jakiś talent i swoje przeznaczenie, a one są dobre, nawet jeśli pozornie nie? Nie należy sądzić po pozorach? Te morały byłyby nawet całkiem dobre, ale nie kupuję ich w takiej formie. Bo w końcu Troubleshoes zejdzie ze sceny, wróci do domu i życia towarzyskiego (a raczej jego braku) i dalej będzie tym samym smutnym, samotnym ogierem.

### **Make New Friends but Keep Discord**

Discord jest zazdrosny, bo Fluttershy zaprosiła na Galę jakąś randomkę zamiast niego. To ma nas niby nauczyć, że nie powinniśmy się wściekać i bać, kiedy nasi przyjaciele zawierają nowe znajomości, ale robi to źle. Lubię ten odcinek, naprawdę, ale czy na miejscu draconequusa nie czulibyście zawodu? Bo tu nie chodzi o to, że Shy wybrała kogoś innego, ale o to, że to ktoś zupełnie nowy.

Cała sytuacja pewnie wyglądałaby zupełnie inaczej, gdyby wcześniej Fluttershy przedstawiła Discordowi nową przyjaciółkę i wyjaśniła, że zaprasza akurat ją, ponieważ draconequus i tak ma bilety od Celestii.



wręcz głupi, że aż zabawny. Poza tym morał, że czasem musimy pozwolić najbliższym odejść, jest naprawdę dobry i w dodatku podany w strawnej dla dziecka formie. Chociaż gdyby Tank nie wybudził się po tej całej hibernacji, to by było coś.

### **Appleosa's Most Wanted**

Odcinek o tym, że nawet bycie ostatnim przegrywem

Mogła nawet zaproponować mu, że spędzą na Gali razem sporo czasu. Takie zachowanie byłoby w porządku. Ale nie, lepiej przyprowadzić jakąś zjaraną hipiskę w koszuli nocnej i dziwić się, że ktoś tu jest zazdrosny.

Uważam, że należy pozwolić naszym przyjaciołom zdobywać nowych przyjaciół. Jednak nigdy nie powinno się to odbywać kosztem starych. Zwłaszcza

że wiele relacji nie przetrwało próby czasu właśnie dlatego, że ktoś się od kogoś oddala, gdyż idzie do nowych znajomych, którzy jeszcze nie zdążyli się znudzić rutyną życia.

### **The Lost Treasure of Griffonstone**

Wielki powrót Gildy. Pinkie i Rainbow Dash jadą z misją do Griffonstone, które okazuje się zapadłą dziurą zamieszkaną przez gryfy z depresją, dlatego klacze postanawiają pomóc mieszkańcom. Tak naprawdę to nie. Nie pomagają im, bo pragną poprawić ich los, tylko chcą zaliczyć questa. Kiedy poznają historię tego miejsca, to RD dochodzi do wniosku, że muszą odszukać zaginionego złotego Idola. Pinkie się z nią nie zgadza.

Wyprawa Dash poszła całkiem nieźle, bo znalazła ten szajs, tylko że przy tym utknęła w niebezpiecznym wąwozie. W międzyczasie Pinkie Pie odkrywa, na czym polega prawdziwy problem Griffonstone, po czym przekonuje Gildę, by ta pomogła RD. Generalnie odcinek został uratowany przez proszek do pieczenia.

A o co w tym tak naprawdę chodziło? Gryfy miały problem w tym, że dbały tylko o siebie. A wiadomo, że w kupie siła. Mimo wszystko Griffonstone nie odzyskało dawnej chwały. Klacze zmieniły Gildę, która tak naprawdę nigdy nie miała RD w dupie. Zawsze jej zależało, tylko nie potrafiła tego okazać. Cały ten odcinek można potraktować jak metaforę naszego świata – nie sprawisz, że nagle wszyscy przestaną mieć innych gdzieś. Nie zmienisz za wiele. Możesz przekonać jedną osobę, dwie, ale nic więcej. Dbanie o innych jest dobre, ale nie licz na to, że coś znaczy dla randomów z tła.

### **Slice of Life**

Nie cierpię tego odcinka. Nie ma w nim morału i jest to zwykły fanserwis. Ot, zlepek paru scen, które są ledwo związane fabułą. Ale Octavia i Vinyl mieszkają razem! W Ponyville, bo tak, Derpy i Doctor razem, a Bon Bon i Lyra to lesby... Brakowało chyba tylko Cloud Kicker i jej haremu.

### **Princess Spike**

Lubię Spike'a, ale nie lubię tego, jak twórcy serialu piszą mu fabułę. Ten odcinek doskonale pokazuje, o co mi chodzi. Twilight jest wyczerpana i Cadance prosi fioletowego gekona, by ten zapewnił jej spokój i ciszę. Ten wywiązuje się z zadania, ale musi również

uporać się z hordą upośledzonych kucyków i ich problemami z przyjaźnią. Delegaci upierają się, że muszą zobaczyć się z młodą księżniczką, bo tylko ona może im pomóc.

I wiecie co? Rady Spike'a były ok! Od Twilight pewnie usłyszeli by jakieś absurdalne, autystyczne bzdury. To były problemy typu: pokłóciłem się z kumplem, nie odzywamy się do siebie i jest kijowo! Co robić? No nie wiem, pogadajcie o tym ze sobą na spokojnie? Wyjaśnijcie to sobie nawzajem? Trzeba być naprawdę upośledzonym, jeśli trzeba do takich rzeczy mieszać księżniczkę.

Potem młody smok zaczął podejmować kolejne decyzje w imieniu Twilight. Większość z nich nie była zła. No, ale coś musiało się spierniczyć, poszła rura i Spike zebrał ochrzan od Cadance. Sama kazała mu zapewnić Sparkle warunki odpowiednie do snu. Co innego miał zrobić? Brawo, Kredens, jakbyś nie mogła wykorzystać do tego celu jakichś przeszkolonych gwardzistów.

Morałem jest to, że należy naprawiać swoje błędy... Zaraz, zaraz, co? Jak to ma się do fabuły? I do tego, co tam się odwalilo? Typowy odcinek ze Spike'iem – cierpiący na zły, bezsensowny i nielogiczny scenariusz, który prowadzi do tego, że młody coś zepsuł, nawet jeśli tak naprawdę niczego takiego nie zrobił. Ten smok chyba dostaje kary tylko za to, że żyje.

### **Party Pooped**

Odcinek, w którym wprowadzono jaki. Twilight postanawia zawrzeć z nimi sojusz, więc przerabia Ponyville na jakowisko. Same śmierdziele to banda nieokrzesanych barbarzyńców, która wszystko rozwała. Niestety, ale koniec końców się udało, bo Pinkie w końcu stwierdziła, że robienie podróby Yakyakistanu to zły pomysł. Ale czego to ma niby nauczyć dziecko? Że ma pozwolić sobą pomiatać, bo goście są z innej kultury i przybyli z daleka?

### **Amending Fences**

Twilight odkrywa, że kiedyś miała jakieś tam koleżanki w tym całym Canterlot. Dochodzi do wniosku, że jest kijową Księżniczką Przyjaźni, ponieważ nie utrzymuje z nimi kontaktu. Generalnie nadaje się na princessę jak ja na Miss Polski, ale trochę nie rozumiem tego, że aż tak to przeżywa. Nigdy nie była blisko z tymi klaczkami. Nawet zapomniała ich imion. A i one się jej nie spodziewały i nie tęskniły.

To całkiem fajny odcinek i w ogóle. Tylko średnio podoba mi się jego morał, który ciężko mi wyrazić. Przez większość czasu Twilight męczyła Moondancer, bo uznała, że ta MUSI mieć przyjaciół i to przez samą fioletową jednorózkę ich nie ma. Czy Moondancer nie mogła być postacią, która nie ma przyjaciół, bo naprawdę ich nie chce i nie potrzebuje? Zwłaszcza że potrzebna do tego była imprezka, czyli coś, czego osoby o usposobieniu podobnym do tej bohaterki raczej nie lubią. Raczej ją widzę, jak się spełnia np. w kole naukowym.

### **Do Princesses Dream of Magic Sheep?**

Kolejny odcinek o wybaczeniu. Ale tym razem o wybaczeniu sobie. Emo Luna powraca i tnie się koszmarami. Przy okazji prawie sprowadza koniec świata, ale kto by się tym przejmował... Chodzi o to, by przestać się użalać nad sobą, bo to destrukcyjne, do niczego nie prowadzi, a wręcz szkodzi tobie i twojemu otoczeniu. Tylko no, to nie jest takie proste. To coś, co wymaga przepracowania, a nie usłyszenia paru słów od znajomej.

### **Canterlot Boutique**

Lubię Canterlot, Rarity i Sassy Saddles, ale czy tylko ja dostrzegam tu wielką dziurę fabularną? Czemu

CV, w którym jest napisane, że pracowało się w wielu ekskluzywnych butikach, które upadły, jest dobre? Przecież to jasno świadczy o tym, że ktoś coś zepsuł i nie umie uczyć się na błędach!

No, ale Rarity otwiera sklep w stolicy i dodatkowo reklamuje go nową linią sukni inspirowanych tym miastem. Powiem, że są to wyjątkowo udane kreacje. Jedną z nich reklamuje sama Twilight, więc wszyscy chcą kupować tylko ten model, co dodatkowo nakręca Sassy Saddles. Serial sugeruje, że to przez marketing, ale prawda jest nieco inna – to zdecydowanie klejnot całej kolekcji, najlepiej zaprojektowany i najładniejszy.

Pianka nie jest zadowolona z wysokiej sprzedaży, bo

chciałaby szyć również inne kiecki. Dlatego zaczyna wprowadzać własne modyfikacje bez konsultacji z klientkami, z czego one nie są zadowolone, czemu w ogóle się nie dziwię. Zwłaszcza że oryginalny projekt był lepszy. W końcu Rarcia się wkurza, chowa kieckę księżniczki, wystawia inne i ogłasza wyprzedaż z powodu likwidacji sklepu. Z braku laku klacze kupują inne suknie, Rar jest szczęśliwa, Sassy rozumie, że ma słuchać zasad szefowej, i wszyscy są szczęśliwi.

Morał jest taki, by być wiernym sobie i swoim zasadom. No, jest to jakieś wyjście. Chociaż w prawdziwym życiu klienci mogliby się na taką Rarity wypiąć i zamiast szczęśliwego zakończenia otrzymalibyśmy upadłość firmy. Świat szybko weryfikuje nasze ideały. W zasadzie cały ten odcinek to odgrzewany kotlet i remake odcinka z pierwszego sezonu. No, ale smaczny kotlet.

### **Rarity Investigates!**

RD zostaje oskarżona o nieuczciwe zachowanie w szeregach Wonderboltsów i tylko detektyw Rutko... Rarity może jej pomóc! Fajny odcinek i jego morał nie został podany wprost. Należy ufać przyjaciołom, a całej reszcie już nie. I że ludz... kuce są zawistne i podłożą innym świnie dla osiągnięcia własnej korzyści. Tak właściwie to całkiem życiowa lekcja.



### **Made in Manehattan**

Zupełnie zapomniałam o istnieniu tego odcinka i się sobie nie dziwię – jest beznadziejny. Nudny i o niczym. To znaczy o tym, że kuce w dużych miastach oddalają się od siebie i mała rzecz może zrobić wielką różnicę. Super, na pewno robi. Przez miesiąc. Ludzie oddalają się od siebie, bo są zajęci pracą i rodziną. Zwłaszcza



w dużych miastach, gdzie jest większe poczucie anonimowości. Dzieciaki się ucieszą, kiedy same skończą w korpo i będą wychodzić z domu o świcie, wracać późnym wieczorem i nie mieć czasu na nic.

### **Brotherhooves Social**

To w sumie przykre, że Apple Bloom zdecydowanie woli swoją siostrę od brata. Ten może się starać i na końcu młoda wreszcie go zauważa, ale dalej nic z tego nie wynika. Ot, AJ wróciła, można dalej olewać Big Maca. W sumie przykre i nie wiem, jaki jest z tego morał... Może że mógłbyś stanąć na rzęsach, ale na dłuższą metę i tak nikt tego nie zauważy. No i nie każdy dostanie tyle miłości, na ile zasługuje. Takie życie.

### **Crusaders of the Lost Mark**

Odcinek, w którym nawrócono Diamond Tiarę na jasną stronę mocy. Jeśli można się z niego czegoś nauczyć, to chyba tego, że często ktoś jest dupkiem z jakiegoś powodu – np. tego, jak go traktują rodzice. No i że ludzie się zmieniają. Podobało mi się, bo w końcu zakończono te nudne poszukiwania znaczków. No i piosenki były spoko.

### **The One Where Pinkie Pie Knows**

Nie ma morału, lecimy dalej. Pinkie Pie nie może wygadać psiapsiółom, że Cadance jest w ciąży.

### **Hearthbreakers**

Rodziny Apple i Pie spędzają wspólne święta. Ale zwyczajnie rodziny Pinkie są dziwne, a ich Wigilia smutna jak życie studenta medycyny. AJ się to nie podoba i wprowadza zmiany, kłócą się, ale wszystko kończy się dobrze... Morał jest taki, że należy uszanować tradycje innych i spróbować je zrozumieć, a dopiero potem opowiedzieć o własnych i stworzyć nowe. Taaaa... Jedzenie zupy z kamieni jest debilne i nic nie przekona mnie do zmiany zdania. Co to ma niby być? Ostland?

### **Scare Master**

Ten odcinek jest dziwny. Fluttershy nie lubi Nocy Koszmarów, więc postanawia udowodnić innym, że potrafi straszyć. Po czym dochodzi do wniosku, że tego nie lubi. I po co to wszystko? Czemu musiała komuś cokolwiek udowadniać, zamiast spędzić ten czas w domowym zaciszu i czytać książki? I powiedzieć Angelowi, by zadowolił się innym jedzeniem.

### **What About Discord?**

Twilight odwała, bo jej psiapsóły dobrze się bawią z Discordem. Morał z tego taki, że nie mamy monopolu na rozśmieszanie naszych przyjaciół i nie jesteśmy pępkiem świata. No i że żart opowiedziany sto razy przestaje bawić. No i że hermetyczne żarciki wykluczają inne osoby z zabawy. Co moim zdaniem nie jest złe. One są po prostu najlepsze.

### **The Hooffields and McColts**

Zgoda buduje, niezgoda rujnuje – tak można streścić fabułę tego odcinka. To prawda, ale tylko częściowo. Niezgoda też buduje, ale kiedy jest daleko od nas – można się dorobić chociażby na handlu bronią i najemnikami. A także na ewakuacji uchodźców. Poza tym przejęcie ziem sąsiadów to też niezły pomysł. Może Kopytopolni i Ogierkowi powinni użyć jakichś lepszych pocisków?

### **The Mane Attraction**

Do Ponyville przyjeżdża niejaka Rara, która w dzieciństwie kolegowała się z Applejack. Jednak udaje, że nie poznaje dawnej znajomej, i zachowuje się jak Lady Gaga. Chociaż nie, bo ta piosenkarka jest akurat chyba całkiem sympatyczną osobą. Potem się okazuje, że to jej agent jej kazał, a ona jest w środku dalej miła i kochana, bądź sobą, takie bzdety... Ponieważ lubię być mną (i jednocześnie tego nienawidzę), to akceptuję morał.

### **The Cutie Re-Mark**

W końcu doszliśmy do finału, a ten jest bardzo dobry. Co prawda nie ma w nim morału, ale za to są wybuchy! A to zdecydowanie lepiej. Chociaż w sumie jest coś, czego dzieciaczki mogą się nauczyć z tego odcinka – do walki należy używać również inteligencji, a nie opierać się jedynie na tępej sile. No i że przejęcie farmy przyjaciółki przez rodzeństwo kapitalistów jest gorsze niż wojna. Solaris approves.





# Rysowanie to magia

## Zabawa z tuszem

**D**roga artysty wymaga ciągłego doskonalenia. Dotyczy to częstych ćwiczeń, ale też próbowania nowych technik. Tym razem, dla odmiany, chciałabym się podzielić doświadczeniami nowicjuszki. Październik, który ilustrator, Jake Parker ochrzcił w 2009 r. mianem Inktober, jest już za nami. Moja podróż z tuszem nie była zbyt długa, ale i tak postaram się zdać wam z niej szczegółową relację, misiaczki. Kredki poczekają!

» *Moonlight*

### W moim małym kałamarzu

Zaczynając swoją drogę z ilustracjami stworzonymi tuszem, chciałam zacząć od przyborów, które najbardziej mi się z nim kojarzą. Sięgnęłam więc po najprostszy płynny tusz sprzedawany w małych buteleczkach. O podziałach tego medium pisałam już przy okazji artykułu o wodorozpuszczalnych bloczkach Inktense od firmy Derwent. Najprościej jest przyporządkować je do dwóch grup. Pierwsza to tusze kreślarskie, których właściwości i lekko akwarelowa, płynna formuła, umożliwiają łatwą pracę pędzelkiem, co ułatwia wykonywanie ilustracji. Można go rozcieńczać z wodą, lecz warstwy po wyschnięciu, przestają być wodorozpuszczalne. Drugą grupą są tusze kaligraficzne, zdecydowanie bardziej kryjące i lepiej dostosowane do pracy ze stalówką. Pozostają wodorozpuszczalne po wyschnięciu, umożliwiając rozjaśnianie tonalne w trakcie wykonywania pracy, bezpośrednio na kartce. Należy je dobierać w zależności od upragnionego efektu. W moim przypadku był to tusz indyjski, zwany

też rysunkowym, który zalicza się do pierwszej grupy.

### Płynny czeka tusz

Niestety używanie płynnego tuszu wydawało mi się trochę za trudne jak na początek, więc odsunęłam zabawę z nim na później. Zamiast tego już od poprzedniego października zaczęłam zbierać cienkopisy i brushpeny (pisaki z giętką końcówką, imitującą pędzelek która na papierze jest w stanie tworzyć linie o zróżnicowanej grubości), by nieco bardziej oswoić się z tworzeniem lineartów, które nigdy nie były moją mocną stroną. Niestety, jak na złość zakupione odpowiednio wcześniej przybory wypisały mi się podczas tworzenia kolorowanki naszej kochanej redakcji. Może to była zemsta za porzucenie pierwszego pomysłu? Na szczęście my, fandomowi artyści nie zrażamy się łatwo, więc w imię wspaniałej improwizacji, odłożyłam obawy na bok. Moimi kompanami w podróży stały się pięknie prezentujące się tusze od firmy Winsor&Newton oraz znacznie tańsze od Koh-I-Noor i jeden cudownie zielony od polskiego wytwórcy o nazwie Renesans.

O artykułach z Winsor&Newton wspominałam przy okazji omawiania markerów alkoholowych. Tusz rysunkowy od tej firmy jest dość drogi, jak na sam początek przygody, gdyż kosztuje ok. 12 zł za 14 ml słoiczek. Za to ile w nim wdzięku! Buteleczka w przeciwieństwie do pozostałych użytych w tym eksperymencie, jest wykonana z grubego szkła z plastikową nakrętką, której kształt ułatwia odkręcanie. W sklepie słoiczki schowane są dodatkowo w barwnie zdobionych pudełeczkach,

których ilustracja odpowiada tej, znajdującej się na etykiecie naszego małego kałamarza. Każdy obrazek odpowiada też barwie znajdującego się wewnątrz tuszu. Samo medium jest bardzo przyjemne w obsłudze. Dobrze miesza się z wodą i bardzo szybko wysycha na kartce. Z tego powodu, trzeba nauczyć się pracować z nim szybko jeśli nie chcemy, by na naszej pracy widoczne były twarde przejścia między warstwami. Skoncentrowany czarny tusz z tej firmy jest bardzo kryjący i z odpowiednią ilością wody, da się uzyskać nim szeroką gamę szarości, co pozwala na bardzo ciekawe efekty. Niestety wadą kolorowego tuszu z tej firmy, jaką udało mi się zauważyć, jest dość niska światłoodporność. Po kilku tygodniach wiszenia na ścianie cudna, neonowa magenta znacz-



nie wyblakła. Z tego powodu prace wykonane tymi przyborami lepiej trzymać w szkiełku lub albumie. Ciekawostką jest złoty, metaliczny tusz, który wysycha trochę wolniej od pozostałych z tej firmy i po części zachowuje swoją wodorozpuszczalność, mieszając się nieco z innymi kolorami tuż przed wyschnięciem, dając ciekawe, błyszczące plamy, cieszące oko pod wpływem światła.

Tusze od Koh-I-Noor zdecydowanie przyciągają przystępną ceną. W sklepie papierniczym kupiłam je za niecałe 3zł/szt. Buteleczki te mają nieco mniej wzdzięku, lecz plastikowy słoiczek jest zdecydowanie bardziej praktyczny, jeśli mamy zamiar używać tego medium w podróży. Jest też dużo lżejszy, pomimo większej pojemności 20 ml. Dodatkowo w nakrętkę wbudowany jest wkraplacz, który pozwala nanieść medium bezpośrednio na mokry papier, dając przy tym nieco abstrakcyjne plamy - polecam wypróbować, jest przy tym sporo zabawy. Dostępne są w bardzo nasyconych kolorach, które można swobodnie ze sobą łączyć. Pod względem światłoodporności wydają się wypadać lepiej od kolorowych sztuk z Winsor&Newton. Rysunki wykonane tuszem Koh-I-Noor nie straciły na swojej intensywności, wisząc na mojej ścianie. Schną też odrobinę dłużej, więc trzeba czekać ciut dłużej przed nałożeniem kolejnej warstwy, ale też łatwiej dzięki temu uzyskać płynne przejścia między kolorami już na kartce.

Tusz od polskiej firmy Renesans, która chlubi się produkcją farb, kupiłam przez przypadek. Potrzebowałam ciemnej zieleni, a zabrakło mi funduszu na zakup kolejnej buteleczki od W&N. Kosztował jedynie 3,70zł za 20ml. W tym przypadku słoiczek również jest plastikowy, ale nie posiada wbudowanego dozownika. Zgodnie z informacją na etykiecie, jest to indyjski tusz wodorozpuszczalny i równocześnie niezmywalny. Jest nieco gęstszy od omawianych wcześniej mediów. Trzeba uważać, by nie osadzał się na szyjce, bo może nam potem zakleić korek, co znacząco utrudni dostęp do płynu. Kolor nakładany bezpośrednio jest głęboki i intensywny. Światłoodporność do tej pory również na zadowalającym poziomie, pigment nierozcieńczony wodą wydaje się w tym rozrachunku wypadać lepiej od rozcieńzonego

towarzysza. Jak na taką cenę to produkt o wysokiej jakości.

### Piękny kleks na papier

Podczas tej przygody korzystałam z różnego rodzaju kartek: papieru do akwareli, mixmediów i mojego ulubionego gładkiego szkiełku od Winsor&Newton. Każdy z nich zachowywał się nieco inaczej. Faktura

podłoża do akwareli szybko pochłaniała tusz, jeszcze bardziej uwidaczniając wgłębienia i uwypuklenia powierzchni, co w niektórych sytuacjach, nie wyglądało zbyt dobrze. Oczywiście można tę wadę przekuć

rozprowadzał tusz po mokrej powierzchni, tworząc fascynujące plamy i robił to bez żadnych grudek. Czas wysychania medium na wszystkich powierzchniach był dość podobny. Dobrze sprawdził się też szkicownik do



w zaletę i dodając większą ilość wody, wzbogacić teksturę swojej pracy poprzez ten efekt. Kartki przeznaczone do technik mieszanych, tzw. mix-mediów, sprawdziły się tu dużo lepiej. Namoczony papier ładnie

zadań specjalnych od W&N z bardzo gładkimi, białymi kartkami o 170gsm/80lb. Chociaż w jego przypadku dużo trudniej było uzyskać gładkie plamy pigmentu, medium na tak śliskim papierze rozprowadzało się nieco nierównomiernie, co trudno było zniwelować podczas szybkiego wysychania. W przypadku tego podłoża dużo lepiej sprawdziła się technika z wcześniej wykonanym lineartem.



### Z pędzla kapie już

Płynnego tuszu kreślarskiego można używać zarówno z pomocą stalówki na trzonku, jak i pędzelków. Pierwsza opcja, dla niedoświadczonej ręki jest dużo bardziej pracołonna, do tego tusz trzeba używać bezpośrednio z buteleczki, bez rozcieńczania, by miał odpowiednią konsystencję i trzymał się stalówki. To odrobinę ogranicza nam paletę barw. Tusz ten raczej nie nadaje się do piór napełnianych. W przypadku pędzelków warto wpieryw sprawdzić, jak dane włosie chłonie płyny. Bardzo miękkie będą nam piły tusz, który potem trudno będzie wymyć, a jego pozostałości będą przebarwiać nam pracę, podczas zmiany kolorów. Z tego powodu, jeśli nie mamy zbyt wielu pędzli, a używamy kilku tuszy na raz, lepiej zaopatrzyć się w dodatkowy kubeczek wody na czyszczenie. Podczas wymywania tuszu warto też kilka razy wytrzeć włosie w kawałek chusteczki, by mieć pewność, że wymyli-

śmy cały pigment. Najtrudniej domyć narzędzia po użyciu metaliczno-brokatowego medium, więc jeśli nie chcemy, by cała praca błyszcząca, lepiej dodawać

posłuży nam za paletkę do rozcieńczania, pędzelek i kartka grubszego papieru. Jeśli chcemy, by nasz kucyk miał trochę wyraźniejsze szczegóły warto zaopatrzyć



go na sam koniec. O dziwo, nieco twardsze pędzle do farb akrylowych radziły sobie z tuszem całkiem dobrze, ale trzeba było częściej nabierać medium na włosie lub rozwadniać je w wodzie, bo dość szybko wysychało. Co do rozcieńczania, robiłam to w różnoraki sposób. Czasem nabierałam odrobinę tuszu do nakrętki i dodawałam do niego wody, innym razem wkładałam pędzelek bezpośrednio do buteleczki i tak zabarwione włosie przenosiłam na moment do kubeczka z wodą. Podczas tej techniki na ściankach kubeczka osadza się pigment, który można później ściągnąć mokrym narzędziem i z powodzeniem użyć na kartce. Radzę nie wkładać ociekającego wodą pędzla bezpośrednio do skoncentrowanego płynu w słoiczku, by nie zanieczyścić sobie tuszu i nie rozwodnić bazy.

### **Czas zrobić z niego kuczka!**

Podsumowując, płynny tusz to bardzo ciekawa alternatywa dla pasjonatów akwareli, gdyż to medium pozwala na malowanie na warstwach, bez niszczenia sobie wcześniej wykonanych części. By narysować ciekawego kuczka z pomocą takiego tuszu, wystarczy nam jedna buteleczka dowolnego koloru, dwa kubeczki z wodą: jeden do stworzenia palety tonalnej, drugi do czyszczenia pędzelka, jakaś nakrętka, która

się w stalówkę rysunkową i trzonek lub zwykły cienkopis (najlepiej wodoodporny). To niewiele, a dzięki temu zestawowi można stworzyć naprawdę ciekawe prace kucykowe i zupełnie niezwiązane z serialem. To bardzo uniwersalny zestaw, który gorąco polecam! Mam nadzieję, że ten artykuł zachęci Was chociaż odrobinę do tuszowych eksperymentów. Zwłaszcza, że to niewiele kosztuje, a ciekawy efekt może uzyskać nawet niedoświadczony artysta.





# Robimy RPG o kucykach

## Kurs RPG Maker VX Ace

**Z**godnie z dewizą "Equestria Times uczy i bawi", dziś zajmiemy się tworzeniem gry RPG o kucykach. Skorzystamy w tym celu z programu RPG Maker VX Ace, którego kompletnie nie znam, więc będę się go uczył w trakcie pisania tej serii artykułów.

» *Falconek*

O wyborze RPG Makera zdecydowała prostota, brak wymaganej umiejętności programowania i masa darmowej zawartości, w tym przede wszystkim postaci kucyków.

RPG Maker VX Ace, bo z tej wersji będziemy korzystać, często pojawia się w różnych bundlach i można go dostać za od kilkunastu do kilkudziesięciu złotych. Ja kupiłem go za 17 ojro na Humble Bundle, wraz z kilkoma pakietami dodatkowej zawartości. Jest to wersja steamowa, co znakomicie ułatwia życie, bo assety pobiera się po prostu przez ich zasubskrybowanie w steamowym Warsztacie.

Nie tracąc więcej czasu - przejdźmy do konkretów.

RPG Makera instaluje się tak samo, jak gry na Steamie, tylko aby go znaleźć, trzeba w bibliotece, w polu wyszukiwania w lewym górnym rogu, zamiast "gry" wybrać "programy". Po zainstalowaniu trzeba jeszcze zrobić jedną rzecz. Wchodzimy do Warsztatu i wpisujemy w wyszukiwarkę "MLP Character Sprites". Na pierwszym miejscu wyskoczy pakiet o nazwie "MLP Character Sprites", autorstwa niejakiego "ZEKA10000",

który zasubskrybowujemy.

Teraz wreszcie czas uruchomić RPG Makera. Robi się to tak samo, jak z Batelfidem czy Minikraftem... a nie, tych akurat nie ma na Steamie. Więc robi się to tak samo, jak z dowolną grą ze Steama.

Naszym oczom ukaze się puste okno z niebieskim tłem. Z górnego menu wybieramy File -> New Project. W okienku, które wyskoczy, trzeba wpisać nazwę folderu w strukturze katalogów RPG Makera, tytuł gry i lokalację na dysku. Na to pierwsze proponuję coś łatwego do zapamiętania, zaś na to drugie coś, co z grubsza sugeruje to, o czym jest gra i jednocześnie dobrze brzmi z punktu widzenia marketingowego, np.: "Super Pony Slasher 3000". Lokację na dysku zostawiamy domyślną i klikamy "OK".

Teraz trzeba zaimportować do projektu sprite'y (czyli dwuwymiarowe obrazki postaci) z pakietu, który wcześniej zasubskrybowaliśmy.

Klikamy na ikonę zębaki w górnej części ekranu albo wciskamy na klawiaturze kombinację Ctrl+M, co powoduje wywołanie okna opcji projektu.

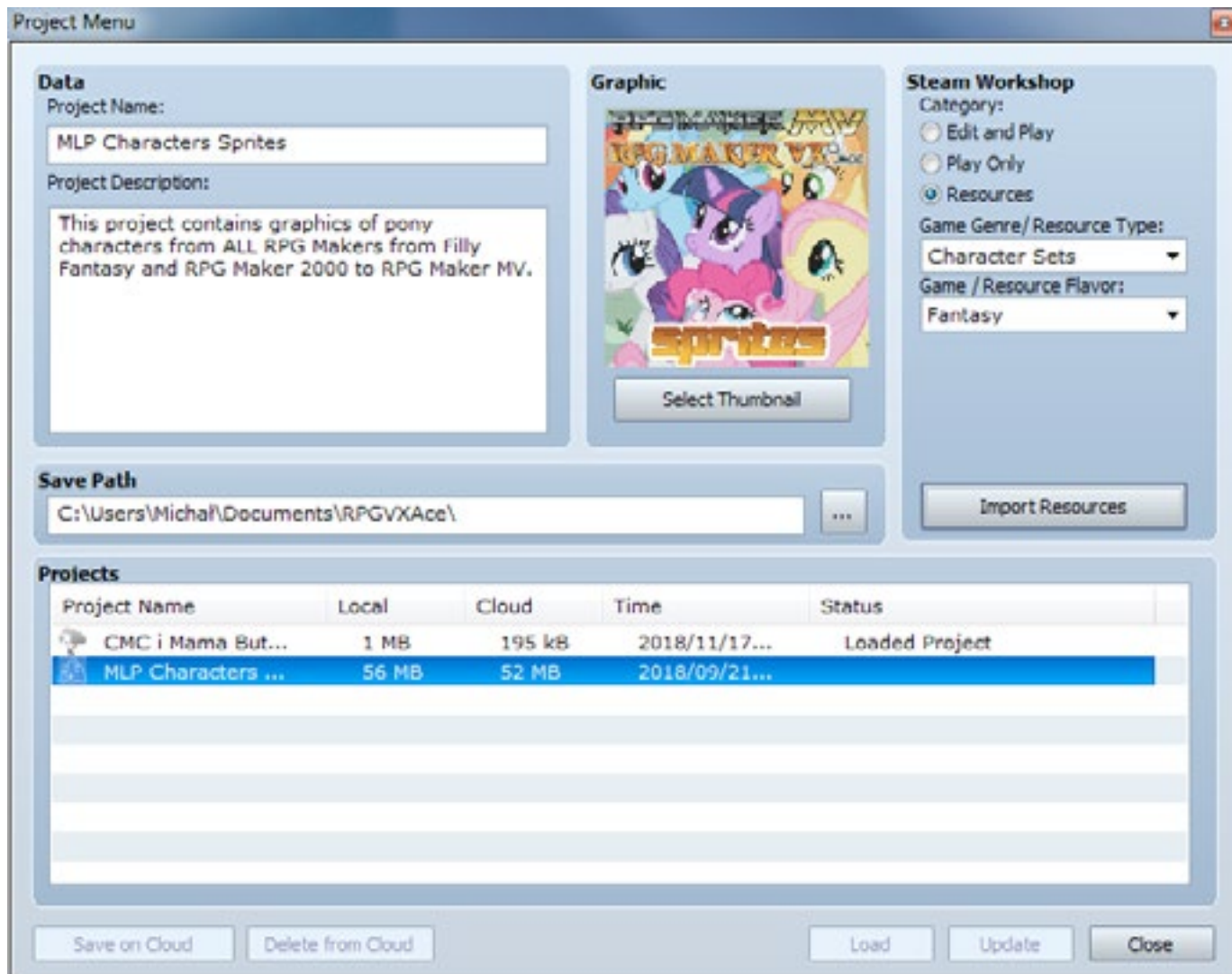
W dolnej części tego okna znajduje się tabelka "Projects", w której, jeśli niczego do tej pory nie schrzaniliśmy, widać dwie pozycje. Pierwsza to nasza gra z tytułem takim, jaki jej wcześniej nadaliśmy, a druga to "MLP Character Sprites". Zaznaczamy tę drugą i klikamy "Import Resources" (nie wiem, czemu w nazwach opcji wszystkie wyrazy są wielką literą, ale tak

jest). W oknie Resource Managera, które właśnie się otwarło, wybieramy "Graphics/Characters" i klikamy "Import".

Teraz na ekranie powinniście mieć okno windowowego eksploratora plików otwarte na folderze wypełnionym takimi dziwnymi obrazkami z kucykami, gdzie każdy kucyk narysowany jest od przodu, od tyłu i z boku. To są właśnie sprite'y, które stanowią

sprite'ów klikamy "Otwórz" (Tak, będzie po polsku, bo to okienko systemowe). Dla każdego importowanego pliku wyświetli się okienko z opcjami importu (teraz wyobraźcie sobie, że zaznaczyliście wszystkie kilkaset), w którym niczego nie zmieniając, klikamy "OK". Po tej operacji środowisko jest gotowe do pracy.

Uff... to było ciężkie, czas na przerwę. Pełnoletni mogą teraz otworzyć piwo.



zawartość zasubskrybowanego pakietu. Każdy fragment takiego obrazka to jedna klatka animacji, zaś silnik gry wyświetla je po kolei, co sprawia, że kucyki na ekranie ruszają się jak żywe!

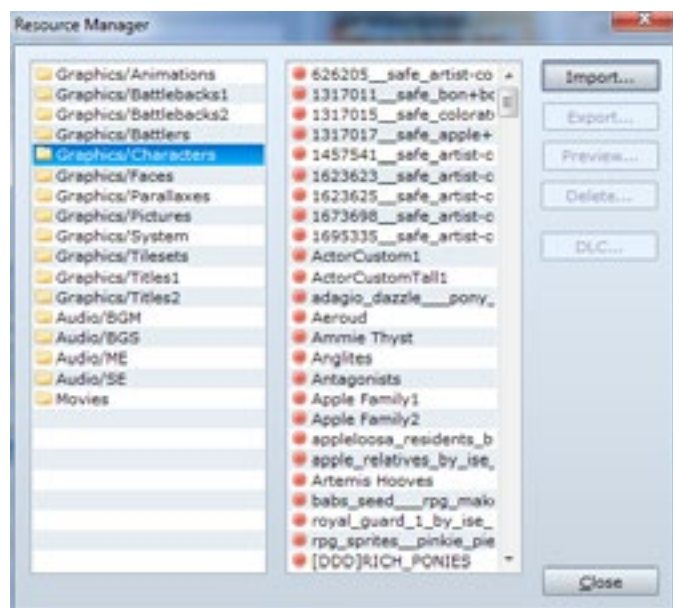
Sprite'ów tych jest całkiem sporo, bo pakiet od ZEka10000 zawiera prawie 1200 postaci, ale nie polecam importować ich wszystkich, bo zrobi się w projekcie straszny bałagan. Do naszej gry potrzebna będzie trójka Cutie Mark Crusaders, Button, Mama Buttona i jeden OC płci męskiej. Mimo obfitości postaci nie udało mi się znaleźć Mamy Buttona, więc zamiast niej użyję jakiegoś zawartego w pakiecie OC, Orion Blaze. To brązowa, dorosła klacz z bujną grzywą, więc ujdzie. Po zaznaczeniu wszystkich potrzebnych

Wracamy, mam nadzieję, że ciągle mam Waszą uwagę. Zanim jednak rzucimy się w wir kodowania, czas na kilka słów o architekturze RPG Makera po to, abyście mniej więcej rozumieli co robicie, a nie tylko bezmyślnie klikali.

Środowisko to składa się z czterech elementów: RGSS3 (Ruby Game Scripting System 3), bazy danych, edytora mapy i zdarzeń.

RGSS3 to najniższy poziom środowiska, do jakiego użytkownik ma dostęp i jest to język skryptowy oparty na języku programowania Ruby. To na tym poziomie odbywa się interpretacja tego wszystkiego, co twórca gry wyprodukuje w edytorze mapy. Skrypty RGSS3

kontrolują wszystkie aspekty gry: od bitew, przez statystyki postaci, do rysowania mapy. Twórcy RPG Makera obiecują, że choć można je edytować czy pisać swoje własne, w większości przypadków nie jest to potrzebne. Bardzo na to liczę.



Baza danych (Database) zawiera wszystkie tzw. assety, czyli np. sprite'y postaci, na które chwilę wcześniej mieliście okazję rzucić okiem, ale też definicje umiejętności, przedmiotów czy "klocki", z których składa się mapa gry, z angielskiego "tiles". Proponuję Wam teraz otworzyć okno bazy danych (Tools -> Database, lub F9) i zapoznać się z poszczególnymi zakładkami.

Edytor mapy to jest to, co widać w głównym oknie po otwarciu projektu. Mapy w RPG Makerze buduje się z obrazków o rozmiarach 32x32 piksele. Zestaw takich obrazków nazywa się "tileset". W bazie danych zdefiniowane jest, jakie klocki wchodzi w skład tilesetu naszej mapy, po których z nich postać może chodzić, a które są niedostępne (np. ocean), a także opcje, jak drabiny czy portale. Obecnie macie zapewne wczy-

tany któryś z domyślnych tilesetów dołączonych do RPG Makera, ale nic nie stoi na przeszkodzie ściągnąć z Internetu jakiś inny i zaimportować go tak, jak zrobiliśmy to z postaciami kucyków.

W edytorze zaś, korzystając z tilesetu, rysuje się mapę, mniej więcej tak jak w Paincie. Możecie sobie teraz pomazać dla treningu. Kliknijcie na któryś z obrazków w lewej części okna jak na pędzel w Paincie, a potem przeciągnijcie po mapie (to ten niebieski prostokąt w centralnej części ekranu) kursorem myszki. Widzicie, jak ładnie?

Ostatnim elementem środowiska są zdarzenia. Kontrolują one przebieg gry i interakcje z postaciami na mapie.

Aby przejść do edycji zdarzeń, trzeba wybrać z menu Mode -> Events lub wcisnąć F6. W tym trybie wystarczy kliknąć dwukrotnie na dowolnym polu mapy, aby otworzyć okno edycji zdarzeń. Zdarzenia związane z mapą pozwalają na tworzenie w grze sklepów, portali czy skrzynek z lootem.

Oprócz zdarzeń mapy są jeszcze zdarzenia walki, które definiuje się w zakładce "Troops" edytora bazy danych i które opisują rzeczy mające się wydarzyć, jeśli w trakcie walki zostaną spełnione określone warunki oraz zdarzenia ogólne, które mogą być wywołane niezależnie od lokalizacji postaci gracza. Te ostatnie definiuje się w zakładce Common Events bazy danych.

To by było na tyle, jeśli chodzi o wstęp do RPG Makera. W kolejnym odcinku zbudujemy sobie Ponyville, umieścimy w nim postacie, i - korzystając z eventów - stworzymy załączek pierwszego questu.





**Falconek** – Człowiek za stary na kucyki. Nałogowy gracz i miłośnik literatury s-f. Najchętniej przemieszcza się na rowerze lub konno. Oaza spokoju, opowania i dystansu.



## Podróże kształcą a prawicowa prasa kłamie

Grønland to dzielnica Oslo, rozciągająca się pomiędzy wschodnim brzegiem Akerselva a Starym Oslo. Czyli samo serce miasta. Aby znaleźć się w Grønland, wystarczy po wyjściu z Dworca Centralnego skierować się na północ i ruszyć w kierunku hotelu Radisson Blu (najwyższy budynek w mieście, nie sposób przegapić). Po przejściu przez plac przed hotelem, przekraczamy kładkę nad Akerselva i... doświadczamy gwałtownej zmiany krajobrazu. Jeszcze parę kroków wcześniej znajdowaliśmy się w efektownym, lecz nieco sterylnym Sentrum, któremu ton nadają wspomniany już Radisson Blu czy słynny Operahuset, a teraz idziemy wąską, lecz gwarną ulicą handlową, wśród trzykondygnacyjnych kamienic oraz sklepów warzywnych, prezentujących swoje produkty w skrzynkach wprost na chodniku. To właśnie Grønland, a konkretnie ulica Smalgangen.

Czytelnicy domyślili się już zapewne, że opisuję spacer, który miałem okazję odbyć osobiście. W październiku spędziłem trzy dni w stolicy Norwegii, a powyższy opis dotyczy fragmentu trasy pomiędzy stacją kolejową a hotelem, który znajdował się w położonym bardziej na północ Tøyen.

Wtedy jeszcze nie wiedziałem, że zupełnie nieświadomie i beztrosko, a w dodatku w towarzystwie białej kobiety, przeszedłem przez matecznik zła, siedlisko roznosicieli pasożytów, miejsce, którego lękają się najdzielniejsi wśród niepokornych publicystów. Czyli przez dzielnicę imigrantów.

Pewnie powinienem był zaniepokoić się, kiedy szukając w Google miejsca na obiad zauważyliśmy, że większość restauracji w okolicy serwuje kuchnię pakistańską, turecką czy hinduską. Ostatecznie wybraliśmy Punjab Tandoori, prowadzoną przez najweselszego i najbardziej pozytywnego Sikha, jakiego spotkałem. Nie żebym spotkał w życiu wielu Sikhów. W każdym razie polecam tamtejszą chicken masalę.

Dobra, teraz poważnie. Gdyby ktoś czerpał wiedzę o świecie wyłącznie z alt-rightowych portali internetowych i polskiej prasy prawicowej, to żyłby w przekonaniu, że duże miasta w północnej i zachodniej Europie to jakieś strefy wojny między katolikami a muzułmanami. I że katolicy przegrywają. Jeden z alt-rightowych portali opublikował nawet mrozący krew w żyłach "reportaż" z Grønland, w którym autor się rozpisywał, jak to czuł na swoich plecach złowrogie spojrzenia, a atmosfera była tak gęsta, że można by ją kroić nożem.

No cóż, ja, chodząc nocą po Grønland, czułem się pewniej, niż po zmroku przed Galerią Katowicką. Serio. Nie ma "stref szariatatu" ani "no go zones". To wszystko kłamstwa. Prymitywna propaganda dla ludzi, którzy nigdy nie ruszą się poza swój grajdołek, a jak się ruszą, to doznają szoku kulturowego nie tylko w Oslo, ale też w Berlinie, Bristolu, czy gdziekolwiek indziej. Tak więc nie wiercie w każdy sensacyjny artykuł z feeda na facebooku. Zaufajcie korespondentowi Equestria Times.



**Falconek** – Człowiek za stary na kucyki. Nałogowy gracz i miłośnik literatury s-f. Najchętniej przemieszcza się na rowerze lub konno. Oaza spokoju, opowania i dystansu.



## Fandom sposobem na wyjście z piwnicy

Niektórym z Was teza tytułowa wyda się ryzykowna. No bo jak to? Fandom, a konkretnie TEN fandom jest wręcz definicją mentalnej piwnicy. Przyznanie się do posiadania zamiłowania w postaci kolorowych osiołków to gwarancja śmierci towarzyskiej, ostracyzmu, a w najlepszym razie dostarczenia towarzystwu niezłej beki.

Czy ta niechęć jest zasłużona? Czy mają rację normalisi, mówiąc, że poza fandomem czeka na ciebie Prawdziwe Życie, a w nim hulanki, swawole, drogie samochody i liczni partnerzy płci dowolnie wybranej, zaś w fandomie tylko mrok i otchłań? I przede wszystkim: czy fandomita-kucolub powinien ulegać podszeptom normalniejszych znajomych i fandom opuścić czy raczej dochować wierności pluszowemu waifu, fanfikom o przygodach Self-Inserta w Equestrii i kolegom od upijania się tanim cydrem?

Zacznijmy od sceptycyzmu świata zewnętrznego wobec naszej małej społeczności. Prawdą jest, że fandom przyciąga osoby w mniejszym lub większym stopniu nieprzystosowane społecznie. Czyli że jest to grupa wyrzutków. Nie chcesz z nimi trzymać.

Ale chwila, moment. Czy stadko miłośników serialu o konikach ma moc zmieniania ludzi na gorsze? No cóż, w przypadku redakcji Equestria Times odpowiedź brzmi "TAK". Ale generalnie ci ludzie tacy byli, zanim przyszli do fandomu i zwykle to nawet nie ich wina.

Poza tym niechęć przeciętnego normika nie bierze się z tego, że widział co cięższe przypadki broniaczowego autyzmu i się wystraszył, tylko z obawy o własną pozycję w stadzie i o zostanie wziętym za "pedała", jeśli wyrazi aprobatę (myślę, że kobiety mają mniejszy problem akurat z kucykami, ale obiektem szyderstwa może stać się każdy odmieniec, nie tylko kucowy), czyli nie opiera się na racjonalnych przesłankach.

Mamy więc tę grupę ludzi nieprzystosowanych, niewiedzących, jak działają relacje społeczne – i co ci ludzie właściwie robią?

Otóż oni się socjalizują. Zakładają sobie jakieś stowarzyszenia, organizują eventy, wymieniają się fanartami i wspierają przy ich tworzeniu... no, sami wiecie, bo w tym siedzicie. Co ważne, robią to oddolnie i bezinteresownie. Czyli można powiedzieć, że angażują się społecznie. A w czasach, gdy system nastawiony jest na produkcję konsumentów, jednostek wyrwanych z jakichkolwiek społecznych więzi, każdy taki akt zaangażowania, nawet drobny, jest ważny.

Ważniejsze jest jednak to, że ci często nieporadni społecznie ludzie mają szansę potrenować relacje z innymi we względnie inkluzywnym i bezpiecznym (przynajmniej jeśli chodzi o polski fandom) środowisku. Współpracując ze sobą, zawierają bliższe znajomości, przyjaźnie, czyli... zyskują to legendarne życie?

Więc jeśli ktoś zasugeruje Wam odejście z fandomu i znalezienie życia, odpowiedzcie śmiało, że on też jest częścią Waszego życia.





**Cahan** – Matka Rosiczek, Postrach Fanfikowców, silna i niezależna kobieta, która sama otwiera słoiki i ma dwa koty. W fandomie znana jako kiepski rysownik, średni pisarz i krytyk literacki. Słynna jako anatomynazi. Za „parzystokopytne kuce” morduje bez wahania przy pomocy puszek orzeszków, wrednych kobył i miecza z karimaty. Prywatnie lubi expić na kompie i w realu.

## Fandom sposobem na pozostanie w piwnicy

Do napisania tego felietonu skłonił mnie ten napisany przez Falconka do tego numeru. Zupełnie nie mogę się z nim zgodzić, dlatego postanowiłam naskrobać własny. Zwłaszcza nie podobało mi się ordynarne kłamstwo, jakoby Equestria Times zmieniło ludzi na gorsze! Jest wprost przeciwnie: dzięki pracy w naszej redakcji rozwijamy nasze umiejętności pisarskie, korektorskie, a nawet graficzne. Tylko tutaj można poznać takich wspaniałych ludzi. Mamy nawet prywatne meety! Jest super, serio.

No dobrze, ale dlaczego uważam, iż fandom jest sposobem na pozostanie w piwnicy? To proste: fandom przyciąga wszelkiej maści życiowych przegrywów. Potem ta banda przegrywów tworzy bliższe znajomości, bo w końcu spotyka ludzi, którzy mają takie same problemy. I niby jest fajnie, ale nie do końca, bo jeden przegryw umacnia drugiego przegrywa w byciu wyrzutkiem społeczeństwa.

W fandomie jest za duża akceptacja w stosunku do niektórych zachowań. Wyjątkowo nie chcę nikogo pouczać i gadać o moralności, bo mam to gdzieś, ale no... wielu z nas powinno wziąć się za siebie, a nie kisić się na ponymeetach z bandą innych przegrywów i udawać, że jest fajnie. Bo nie jest i ucieczka w kolorowy świat kucyków nie jest ok.

A gdzie jest granica? No cóż, sądzę, że kiedy ktoś wierzy w to, jakoby po śmierci miał trafić do Equestrii w objęcia kucykowej waifu, to powinien udać się do psychologa. Albo jeśli wbija w przyciasne piżamki dla małych dziewczynek. Czy kupuje wszystko, co zawiera kucyki. Oglądanie kreskówek jest spoko, znajomości w fandomie są spoko, nawet posiadanie paru gadżetów i działalność w fandomie jest spoko.

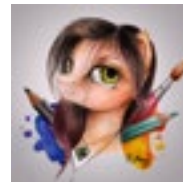
Ale Equestria to fikcja. I uważam, że fandom powinien tępić tego rodzaju naiwność i ucieczki w fantazje. Jeśli nie możecie sobie znaleźć dziewczyny, to zagadajcie do jakiejś miłej koleżanki zamiast fapać do Fluttershy i wmawiać sobie, że jesteście

do niej podobni, a ona Was loffcia. Nie loffcia, bo nie istnieje. A gdyby istniała, to pewnie wiałaby przed Wami na drzewo. Łażenie po mieście obwieszonym kucykami jak choinka na Jule też nie jest ok. Ośmieszacie się wtedy.

Generalnie wiele fandomowych aktywności nie prowadzi do niczego. Zróbcie coś konstruktywnego dla siebie. Nie wiem, idźcie uprawiać jakiś sport, nauczcie się pleść koszyki z wikliny, po prostu wyjdźcie ze swojej strefy komfortu zamiast kisić się w kucykowie. Chociaż w kucykowie też da się znaleźć jakieś ciekawe aktywności. Dlatego zmień swoje życie już dziś i dołącz do Equestria Times!



**Moonlight** – na co dzień studentka chemii medycznej z aspiracją na stanowisko grafika. Uwielbia papierowe RPGi. Jest cicha, grzeczna i urocza. Nie słuchajcie komucha. Lubi rysować, śpiewać i gotować. Kocha kredki! Marzy o własnym kocie. W ET pisze o kredkach i czasem rozmawia z fandomowymi artystami. Wspomniano już o kredkach?



## Equestria Girls – światem rządzą zabawki

Usiądźmy wygodnie i oderwijmy się na chwilę od rzeczywistości, drogie paprotki. Chciałabym dziś powrócić na chwilę do "kucykowego" filmu, który wyszedł kilka lat temu i zostawił w mojej głowie bardzo mieszane odczucia.

Wyobraźmy sobie, że jesteśmy uroczym koniem, ale nie takim zwyczajnym. Wyobraźmy sobie, że jesteśmy fioletowym, milusim kucykiem z magicznym rogiem na głowie. Ostatnio dostaliśmy niezły awansik. Bonusiki się posypały. Dostaliśmy w gratisie nowy środek transportu i świecąca, metalową ozdobę na głowę. Cała wieś o tym huczy. Z tej okazji, nasza pracodawczyni organizuje wielką imprezę, więc razem z kumplami z roboty jedziemy do jej luksusowej posiadłości, by balować do rana. Wszyscy są podekscytowani, lecz nas zżera stres. W końcu takie stanowisko brygadzysty w firmie to nie lada odpowiedzialność. Co, jeśli szefowa stwierdzi, że powinniśmy z tej okazji zacząć sami zarządzać własnym oddziałem? Czy podołamy takiej odpowiedzialności? Pełni obaw jedziemy na domówkę, odziani w najlepsze magiczne itemy i mimo wszystko próbujemy się dobrze bawić. Pójście spać po tak imponującej imprezie nie jest łatwe. Nasze świeżutkie śmigacze, przyczepione na stałe do grzbietu, zdecydowanie nie chcą z nami przy tym współpracować. Takie skrzydła to ciężka rzecz, ale ostatecznie udaje nam się zasnąć. Błogi spokój przerywa dziwny huk. Okazuje się, że jakaś dziunia wbiła nam do pokoju, ubrana w słaby cosplay Kosiarza z „Mrocznych przygód Billy’ego i Mandy”, i wywaliła się o ogon naszego smoczego protegowanego. Co więcej, ta niezdara próbowała zwędzić naszą wspaniałą koronę magiczności, którą beztrudno zostawiliśmy bez żadnej ochrony. Jesteśmy wyszkolonym czarodziejem na wysokim levelu, więc nie możemy pozwolić jej tak po prostu uciec. Stawiamy na nogi całą ekipę i wdajemy się w pościg za podrzędnym łotrzykiem. Niestety nie powiódł nam się rzut na rozpoznanie profesji. Nie doceniliśmy złodzieja, który po naszej epickiej akcji z teleportacją robi dokładnie to samo, wyglądając

przy tym o 20% bardziej bajecznie niż my. Nasza złość osiąga apogeum, gdy dziunia unika specjalnego ataku: gryzienia, więc rzucamy się na nią z kopytami. Podczas dynamicznego koziołkowania przez jedną z komnat szefowej, nowej nemezis wypada z torby nasz ukochany itemek. Widzimy, jak odbija się radośnie kilka razy od ścian, jakby był kauczukową piłeczką, i wpada w lustro. Nie przywidziało nam się. Niesamowita korona magiczności wleciała w szkło i zniknęła z naszych oszołomionych oczu. Tuż po tym dziunia robi to samo, tylko mniej efektownie.

Razem z ziomeczkami z ekipy jesteśmy w ostrym szoku. Z braku planu, wracamy do wyrek i z rana prosimy o audiencję u kierownictwa. Okazuje się, że dziunia kiedyś pracowała w naszej firmie, ale przed otrzymaniem awansu pożarła się z szefową tak mocno, że postanowiła spierniczyć do innego wymiaru. Nie jest dobrze. To był nasz najlepszy magiczny przedmiot, a jego brak może zaważyć na losach firmy. Postanawiamy więc wybrać się przez to samo lustro do innego wymiaru, by go odzyskać. Mówimy, że chodzi nam o dobro zakładu i nie chcemy nikogo w to wciągać. W duchu myślimy, że nie zaszkodzi nam kolejny tytuł bohatera



dnia do kolekcji. Wchodzimy w tą szarlatańską ozdobę wnętrza i cały znany nam świat znika.

Budzimy się w papierowym pudełku. Nasze kończyny i włosy są przywiązane do ścian jakimiś dziwnymi drucikami. Przed nami przemieszczają się ogromne, dziwne istoty. Jeszcze raz patrzymy na nasze kopytka, lecz nie widzimy ich. Zamiast tego mamy jakieś dziwne, sklezione, chude witki, którymi nie da się poruszyć. Wyglądają jak te, którymi posługują się dziwne istoty przed naszymi oczami. Skrzeszający głos znikąd oznajmia, że za 30 min zamykają sklep. Zdajemy sobie sprawę, że jesteśmy lalką, a cała ta nasza przygoda była tylko chwytem reklamowym. Skoro już coś takiego nam się przytrafiło, postanawiamy zostać najlepszą zabawką, jaką w życiu dostanie dziecko tej dziwnej, małej rasy. Uśmiechamy się uroczo i czekamy, aż jakaś mała, słodka istotka sięgnie po nas swoją łapką. Niestety żadne z nich nie zwraca na nas uwagi. Zamiast tego, wielkie łapsko wrzuca nasze pudełko do koszyka i niesie do kasy. Światło czytelnika oślepia nas i budzimy się dopiero po jakimś czasie. Dalej jesteśmy w pudełku. Ktoś postawił je naprzeciwko dziwnej szyby, która nagle

rozświetla się i ukazuje obrazy z naszego zakładu. Potem wizja gaśnie, a szyba staje się lustrem, które pokazuje nam nasz zniekształcony wygląd. Po naszym plastikowym policzku spływa pojedyncza łza. To płacz biednego fana, który miał nadzieję na nową epicką serię ze swoimi ulubionymi postaciami. To też łzy szczęścia osoby, która wymyśliła nowy sposób na powiększenie puli zabawek od Hasbro. Sprzedawanie zhumanizowanych kucyków było jednym z dziwniejszych pomysłów, jakie zmaterializowały się w jej głowie. To też płacz ludzi, którzy cieszą się, że ta idea nie jest oficjalnie częścią ich

ukochanego uniwersum, oraz łzy osób, które przez ten krótki epizod zdążyli naprawdę polubić dziunię.

Wróćmy do rzeczywistości. Jakkolwiek Equestria Girls nie byłoby dziwnym tworem, ma swoje wady i zalety. Dzięki tej serii pula zabawek z MLP nieco się powiększyła bez większego szwanku na sa-



mym serialu. Postać Sunset Shimmer jest jedną z ciekawszych w tamtejszym uniwersum, a ja sama bardzo doceniam jej kreację wizualną. Ładna z niej kucynka, a człowiek też nie gorszy. Jak na coś, co zostało stworzone po to, by sprzedać zabawki, nie wygląda to bardzo tragicznie. Fabuła pierwszego filmu nie jest zbyt ambitna, ale jeśli patrzeć, że została napisana dla małych dziewczynek, nie ma co zbyt mocno jęczać. Nie żeby cel naszego ukochanego serialu był w niektórych miejscach bardzo odmienny. Nie ma co się zbyt mocno oszukiwać, zabawki rządzą światem!



# Egypt: Old Kingdom

Recenzja

**O**statni numer ET zawierał recenzję "Predynastic Egypt" - turowej gry strategicznej o dużym potencjale edukacyjnym. Wcielając się w rolę przywódców jednego z licznych plemion zamieszkujących tereny starożytnego Egiptu, kładliśmy podwaliny pod cywilizację, która miała trwać przez wieki. Teraz nadszedł czas na skok do przodu - zarówno jeśli chodzi o okres, jak i o jakość rozgrywki. Przed państwem "Egypt: Old Kingdom".

» *Ghatorr*

Dwa lata po wydaniu produkcji o okresie predynastycznym w Egipcie, rosyjskie studio Clarus Victoria, bogatsze o doświadczenie, wydało następną grę. Najprościej określić ją słowami - więcej, ładniej, lepiej. Praktycznie wszystkie wady poprzedniej części zostały naprawione, a elementy, którym brakowało miłości developerów zostały starannie wyszlifowane. Otrzymujemy dzięki temu produkt lepszy w każdym aspekcie i bardziej skomplikowany.

Wcielamy się we władców Memfis - stolicy Starego Państwa. Tym razem gra prowadzi nas od końcówki okresu predynastycznego - będzie nam dane znowu się spotkać z takimi postaciami jak na przykład król-Skorpion z tak zwanej "Dynastii 0" - aż do apokaliptycznego upadku Starego Państwa po śmierci długowiecznego faraona Pepiego II. Przez ponad pół tysiąclecia zajmujemy się trudnym zadaniem prowadzenia Egiptu przez dziejowe zawieruchy poszerzając jego granice, z troską dbając o gospodarkę, broniąc

się przed barbarzyńcami i budując piramidy. Bardzo, bardzo dużo piramid.

Z pozoru wszystko przypomina to, z czym mieliśmy do czynienia poprzednio - różnica jednak jest w skali rozgrywki. Tam, gdzie poprzednio mieliśmy bardzo ograniczoną liczbę wyborów i rzeczy do zrobienia, teraz otrzymujemy ich multum. Od pierwszych chwil rozgrywka jest bardziej urozmaicona niż w poprzedniej części.

Przede wszystkim, mamy teraz przy rozpoczynaniu rozgrywki do wyboru trzy bóstwa - Horsa, Seta i Ptaha. Każdy z nich wymusza nieco inny styl rozgrywki, np. plemię czczące tego pierwszego może częściej dokonywać ataków, a wyznawcy Ptaha są bardziej elastyczni, jeśli chodzi o surowce. Na samym początku lokalizacja naszego plemienia różni się w zależności od rozgrywki - nie są to duże zmiany, z reguły to po prostu kwestia tego, po której stronie Nilu wylądujemy, ale i tak jest to miła odmiana względem ustalonego punktu startowego z "Predynastic Egypt". Do tego, teraz to my decydujemy o tym, gdzie stawiać budynki i które wybierać, mamy większy wpływ na drzewko technologiczne, liczba bóstw do czczenia się powiększyła... Nawet taki szczegół jak to, że okolice Memfis są zamieszkałe przez zwierzęta i mamy do wyboru kilka opcji, co z nimi zrobić (udomowić, czcić, wybić) jest miłym urozmaicheniem.

Oczywiście, prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy zjednoczymy startową okolicę i przeniesiemy się na mapę Egiptu. Część terenów otrzymujemy za darmo

od samej gry, by odwzorować zjednoczenie tego fragmentu kraju - ale cała reszta zależy już od nas. Na zachodzie mamy Libię, na wschodzie Lewant, na południu Nubię - a wszystko to zamieszkane przez wrogie plemiona, które aż się proszą o to, by ponieść im cywilizację i światło Horusa. Mogłoby się to wydawać prostym zadaniem, biorąc pod uwagę ich prymitywizm, ale na drodze gracza stoi kilka przeszkód - w międzyczasie trzeba zmagać się z kryzysami egipskiej państwowości, armie niechętnie działają z dala od stolicy, a do tego trzeba budować piramidy. Bardzo, bardzo dużo piramid.

Tak samo jak w pierwszej części, co pewien czas pojawiają się zadania, losowe wydarzenia oraz wyzwania historyczne mające symulować rozwój naszego kraju. Wojny domowe, ogromne reformy, susze, konflikty między poddanymi... Czasem potrafi to poważnie zaburzyć nasze plany ekspansji albo ukierunkować nasze wysiłki na nowe tory. Skoro wrogie nam państewka ze sobą walczą, to czemu nie wesprzeć jednego, by potem skorzystać z pozytywnych relacji i je sokołdować? Skoro Nil akurat wylał i zbiory żywności poważnie wzrosły, to może by tak przenieść robotników, aby przygotowywali najazd łupieżczy na wroga? I tak dalej.

Ważnym elementem stały się piramidy. O ile w "Predynastic Egypt" mogliśmy zbudować tylko kilka sławnych obiektów, to tutaj praktycznie co chwilę musimy budować kolejną świątynię czy grobowiec. Ze względu na ogromne koszty, potrafi to załamać gospodarkę nawet dobrze rozwiniętego kraju - ale nagrody, jakie w zamian otrzymujemy są na tyle znaczące, by zagryźć zęby i wysłać kolejną partię niewolników do harowania w imię faraona. Przyjemnym dodatkiem jest to, że możemy nieco personalizować nasze budynki, wybierając m.in. rozmiar czy ilość zdobień. Oczywiście, im lepsza piramida, tym więcej kosztuje...

Gdyby nie te dwa elementy - wydarzenia oraz piramidy - "Egypt: Old Kingdom" byłoby o wiele krótszą

i łatwiejszą do przejścia grą. Prędzej czy później kończylibyśmy po prostu z całym Egiptem pod naszymi rządami, rozbudowanym handlem i skarbcem pełnym bogactw. Tymczasem, dzięki powyższym urozmaiceńom, cały czas stoją przed nami kolejne wyzwania, którym musimy sprostać - albo przegrać.

Poprawie uległa oprawa graficzna. Nie mamy już do czynienia z prostą mapą 2D - od teraz możemy podziwiać Egipt w trójwymiarze. Nie jest to rewolucyjna zmiana, ale wygląda to nieco lepiej niż wcześniej. GUI jest dalej mocno stylizowane. Nie zawodzi też oprawa dźwiękowa - zarówno muzyka, jak i odgłosy otoczenia pomagają wejść w klimat.

Aspekt edukacyjny gry broni się. Tak jak w "Predynastic Egypt" każdy budynek, technologia czy wydarzenie są dalej krótko opisywane, ułatwiając graczowi naukę. Do tego udostępniono quiz, który pozwala na powtórzenie i utrwalenie poznanej wiedzy.

Co ważne, twórcy ciągle rozwijają grę. Niedawno wydali darmowe DLC umożliwiające np. grę w trybie piaskownicy (bez wyzwań historycznych), z nieco zmienionymi zasadami, dodatkowymi budynkami... czy wręcz z takimi szaleństwami, jak granie w trybie "władcy z kosmosu", w którym co pewien czas mu-



simy płacić daninę ufoludkom lub włączenie ataków mumii na nasze królestwo. Wydłuża to żywot gry. Dla tych niezdecydowanych dostępne jest demo. Z kolei tych, którym się podobała pierwsza część, lubią historię albo po prostu chcą pograć w przyjemną grę strategiczną - zapraszam do kupowania. Przy promocjach steamowych cena nie powinna przekraczać 30 złotych.



# Kerbal Space Program

## Making History



**J**ednym z pierwszych artykułów, jakie napisałem dla Equestria Times, była recenzja gry „Kerbal Space Program”. Cóż, ciągle w nią gram, a okazją, żeby odświeżyć ten temat, jest niedawna (tylko nieco ponad pół roku temu) premiera pierwszego DLC, zatytułowanego „Making History”. Jako że zostało ono przyjęte z dość mieszаныmi uczuciami (średnie recenzje na Steamie, w przeciwieństwie do jednoznacznie pozytywnych dla podstawowej wersji gry), postaram się odpowiedzieć, czy warto i dla kogo ono właściwie jest.

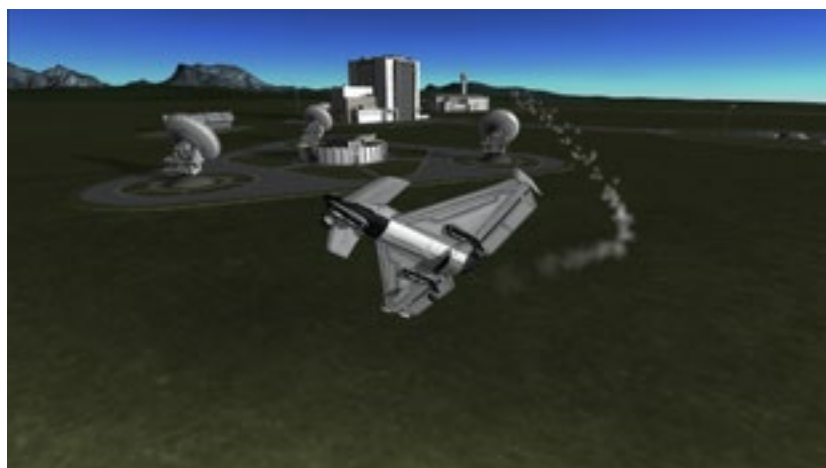
» Falconek

Recenzja ta jest skierowana głównie do ludzi, którzy już mają KSP i zastanawiają się nad kupnem DLC, więc nie będę się w niej wdawał w wyjaśnienia, o czym jest ta gra i jak w nią grać.

Największą nowością w DLC jest „mission builder”, czyli narzędzie, które pozwala graczom w prosty sposób tworzyć własne misje. Oprócz tego dostajemy kilkanaście przygotowanych przez Squad misji nawiązujących do historycznych programów kosmicznych, tylko z kerbalową nutką (czyli więcej eksplozji), dwie dodatkowe, rozmieszczone w różnych punktach Kerbina platformy startowe, będące alternatywą dla KSC, i cały komplet dodatkowych części, które w swoim założeniu mają ułatwiać budowanie replik prawdziwych rakiet.

Zacznijmy od najbardziej kontrowersyjnego elementu, czyli nowych części. Głównym zarzutem względem nich było to, że istnieją już mody, które dodają do gry wierne kopie Sojuza, Apollo i innych statków kosmicznych, i są one lepszej jakości niż te z DLC, a także to, że generalnie moderzy stworzyli już każdą część, jakiej można zapragnąć.

Te argumenty mają sens, jeśli komuś naprawdę zależy na budowaniu replik, a także nie widzi żadnej wartości w graniu na „vanilli”, czyli niezmodowanej grze, jednak do mnie nie przemawiają. Nowe klocki uważam za całkiem użyteczne, np. wreszcie się doczekałem płyt montażowych, umożliwiających instalowanie w elegancki i estetyczny sposób kilku silników pod jednym zbiornikiem paliwa. Tak, pewnie jakiś mod oferował coś takiego. Tylko jeśli ktoś lubi bawić się w wyzwania społeczności, to na pewno zauważył, że w większości z nich mody dodające części nie są dopuszczane ze względu na balans gry: ciężko by było ustalić, co jest





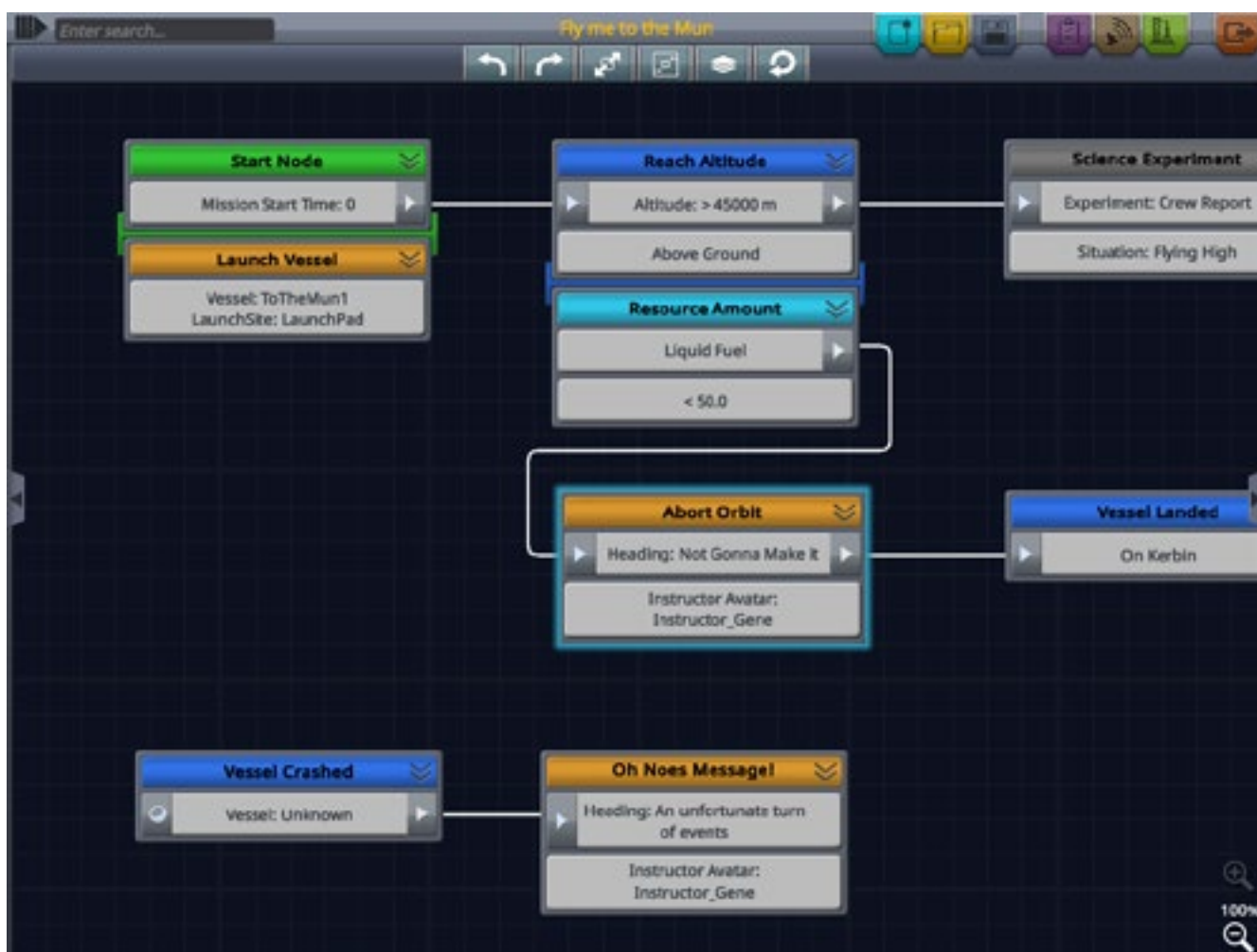
zbyt mocne i nadmiernie upraszcza zadanie. Tak więc choćby dlatego warto mieć zestaw elementów, które rozwiązują kilka konkretnych, a wymagających do tej pory mało eleganckich obejść, problemów, i które wchodzi w skład „vanilli”. Ponadto, nawet pomijając forumowe wyzwania, elementem gry, przynajmniej dla mnie, jest zbudowanie statku z tego, co dostajemy od developerów, a nie po prostu ściąganie moda z dowolnie potężnym silnikiem czy dowolnie lekką i pojemną kapsułą.

Części z dodatku w ciekawy sposób zmieniają też balans rozgrywki w karierze: pozornie ją ułatwiają, ale nie do końca. Najwięcej zamieszania chyba wprowadzają nowe kapsuły: dwuosobowa, wymodelowana na wzór statku Gemini, i trzyosobowa, która

ograniczeniami. Teraz wystarczy po prostu zapakować Jebediaha do Gemini.

Jeśli chodzi o kapsułę Woschoda, jest ona odblokowywana o poziom wcześniej (i za dużo mniejszą liczbę punktów nauki) niż Mk3 (trzyosobowa kapsuła z podstawki), co umożliwi wcześniejsze branie się za kontrakty na przewóz dwójki turystów. Woschod jest też w wersji jedno- i dwuosobowej, które są tańsze i lżejsze od swoich „amerykańskich” odpowiedników. Trzeba jednak pamiętać, że wejście w atmosferę przy prędkości powrotu z Muna jest kresem ich możliwości, nie nadają się więc do lotów międzyplanetarnych.

Wbrew pozorom, powyższe nie sprawia, że gracz ma za dużo kredytów. Wręcz przeciwnie, mam wrażenie,



imituje statek Woschod. Ta pierwsza otwiera nowe możliwości, bo do tej pory dwuosobowej kapsuły, mogącej wytrzymać wejście w atmosferę, po prostu nie było i chcąc na wczesnym etapie kariery podejmować się kontraktów na ratowanie kosmicznych rozbitków, trzeba było skupić się na odblokowaniu bezzałogowych modułów dowodzenia, a same loty bezzałogowe, dopóki gracz nie ma rozwiniętej sieci satelitów komunikacyjnych, też wiążą się z pewnymi

że o ile w podstawce na poziomie trudnym głównym ograniczeniem są punkty nauki, tak w DLC ograniczają przede wszystkim finanse. Po prostu nowe części trzeba wykupić tak jak inne, a jest ich sporo.

Kolejnym klockiem, uważanym przez społeczność za „overpowered”, jest silnik RE-J10 „Wolfhound”, czyli odpowiednik silnika AJ-10, napędzającego moduł dowodzenia/serwisowy statku Apollo.



Druga nowa baza, Desert Launch Complex, umieszczona jest na pustyni na wschód od KSC, ale podobnie jak KSC, jest na równiku, więc w sumie nic nowego nie wnosi. Chyba że liczyć możliwość zbierania punktów nauki z pustynnego biomu zaraz po rozpoczęciu kariery.

Pozostał edytor misji i gotowe misje. Te ostatnie przeszedłem w dwie godziny i zapomniałem. Niektóre były zabawne, z żartami nawiązującymi do realnych programów kosmicznych, jednak dość krótkie, niepołączone żadną fabułą.

Ma on niezwykle wysoki impuls właściwy w próżni i jest odblokowywany mniej więcej wtedy, kiedy gracz zbliży się do pierwszego załogowego lotu na Mun. Co ma sens, bo do tego ten silnik służył w prawdziwym świecie (tzn. nie do lotu na Mun, tylko na Księżyc). I cóż, rzeczywiście jest on wybawieniem dla kogoś, czyja misja na Mun była za duża i za ciężka i nie miał napędu, który by łączył wysoki ciąg z wysokim impulsem właściwym. Ale czy to źle? Dla gracza początkującego każde ułatwienie w Kerbalach jest bezcenne, a balans to rzecz drugorzędna. Zaś gracz zaawansowany zauważy, że przy w miarę lekkim lądowniku ciągle, jeśli chodzi o masę i koszt pojazdu razem z rakieta nośną, lepiej wypada kombo Spark (w lądowniku) i Terrier (w ostatnim członie rakiety).

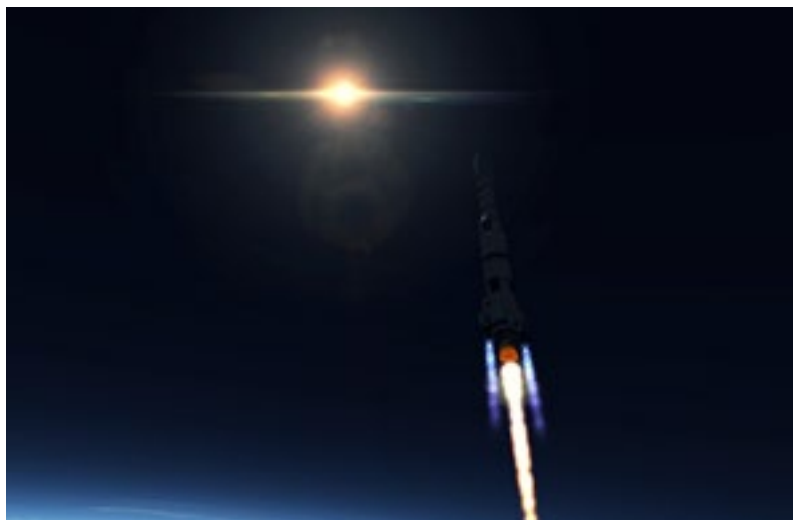
Liczyłem, że po oddaniu w ręce społeczności nowej, błyszczącej zabawki, jaką jest edytor, szybko zostaniemy zasypani porządnymi fabułami w uniwersum KSP. Tak się jednak nie stało. Dział misji na forum gry liczy ledwie trzy strony, a i z tego tak naprawdę warte uwagi obecnie są dwie pozycje: absolutnie fenomenalny „The Dunatian” na podstawie książki „Marsjanin” Andy’ego Weira (ta misja doczekała się nawet artykułu na PC Gamerze) i stworzona przez Scotta Manleya „Odyseja Kosmiczna 2001” na podstawie... no, chyba domyślacie się czego. Nie jest to wiele, jak na standardy społeczności KSP, ale już te dwie pozycje, zwłaszcza „Dunatian”, dodają to, czego w grze zawsze brakowało, czyli minimum otoczki fabularnej.

Co do Sparka, to moim zdaniem właśnie on, w połączeniu z płytami silnikowymi, jest gwiazdą DLC. Jedyne, co dotąd ograniczało zastępowanie na przykład Terriera trzema Sparkami, była konieczność stosowania dodatkowych elementów do zamontowania tych Sparków pod zbiornikiem paliwa. Ani to nie było estetyczne, ani lekkie, a jeszcze dołożyć pod taką konstrukcją rozdzielacz członów...

Więc kupić czy nie kupić? Moim zdaniem warto. Dodatek kosztuje na Steam 62 zł, co nie jest bardzo wygórowaną kwotą, a nowej zawartości jest jednak całkiem sporo.

Krótko mówiąc: nowe części są wartościowe, jeśli cenisz sobie grę bez modów. Można budować inaczej wyglądające pojazdy, rozegrać tryb kariery według innego schematu... dla mnie to miła odmiana.

Jeśli chodzi o nowe platformy startowe, to niby drobiazg, ale przyjemny. Jedną z nich, Woomerang, ulokowana jest na czterdziestym piątym stopniu szerokości geograficznej północnej, co odpowiada położeniu kosmodromu Bajkonur, z którego odbywają się loty Sojuzów. Można się więc pobawić w ich realistyczne odtwarzanie, a także na przykład w wystrzeliwanie satelitów na orbity typu Mołnia.





# Equimagic – Galashow of Horses

## Recenzja

**B**yć może ktoś myśli, że “koniara” to neutralne określenie osoby pasjonującej się końmi i jeździectwem. Otóż nic bardziej mylnego. Tak było za moich czasów, ale czasy się zmieniają, a język ewoluuje.

» *Falconek*

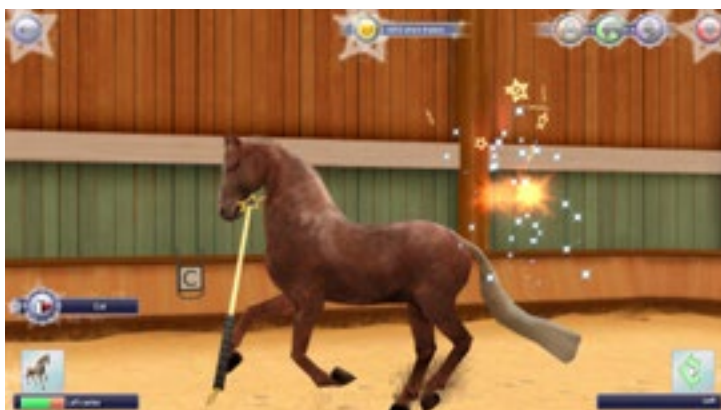
Dzisiaj więc koniara to dziewczyna (jeśli ktoś spotkał koniarę płci męskiej, proszę dać znać w komentarzach) w wieku wczesnonastoletnim, która obsesję na punkcie koni... znaczy się pasję, łączy z młodzieńczą infantylnością, każącą jej wierzyć, że konik jest szalenie inteligentny, wszystko rozumie i bardzo ją kocha (nawet jeśli widzi ją tylko raz w tygodniu przez godzinę). Najbardziej rzucającym się w oczy zewnętrznym atrybutem koniar jest sprzęt jeździecki o nietypowych wzorach i kolorach: różowy palcat zakończony kształtem gwiazdki czy motylka, kwiecisty czaprak... Zjawisko jest samo w sobie nieszkodliwe (nie licząc pisanych przez koniary faników – nie chcecie wiedzieć), o ile realizacja końskiej pasji odbywa się pod kontrolą, czyli np. w szkółce jeździeckiej, a nie na utrzymanym w ogródku za domem kucyku, a większość dotkniętych nim osób z czasem z tego po prostu wyrasta.

To, co jest w tym wszystkim ciekawe, a słabo rozpoznane, to cały niemały rynek produktów skierowanych do koniar. Obejmuje on nawet gry komputerowe, których najbardziej znanym przykładem jest chyba Star Stable. Tym razem jednak wziąłem na tapetę nieco mniej popularny,

można rzec niszowy produkt: Equimagic – Galashow of Horses.

Oto więc poważna recenzja nie do końca poważnej gry.

Equimagic wita nas ekranem menu, którego kolorystyka (pastelowy fiolet) i stylizacja (gwiazdki, lśniące napisy) dość jasno sugeruje grupę docelową, jednak całość jest całkiem estetyczna. Rozgrywka zaczyna się od stworzenia postaci. Można wybrać płeć, jedną z kilku fryzur, ubranie, kolor włosów i imię. Po dokonaniu tych wyborów, gracz zostaje przeniesiony na teren szkółki jeździeckiej, gdzie narrator, który, jak się okazuje, jest też naszym trenerem, wprowadza w tajniki sterowania, a także daje kasę na zakup pierwszego konia, którym okazuje się być koń islandzki. Dowiadujemy się też, że marzeniem naszej postaci jest branie udziału w pokazach ujeżdżenia, czy też właściwie w galach jeździeckich.



Szkółka składa się z sześciu obszarów: "miasta", w którym znajduje się sklep z końmi, sprzętem jeździeckim i stajami, pastwiska, na którym konie przebywają, kiedy na nich nie jeździmy, ujeżdżalni, gdzie można na lonży uczyć je chodów i figur ujeżdżeniowych, stajni, która służy w zasadzie tylko do czyszczenia koni, lasu, gdzie można udawać się na "tereny" i budynku administracyjnego, który służy do zapisywania się na pokazy.

Każdy koń ma kilka pasków potrzeb, zupełnie jak ludziki w Simsach, ale z tego, co zauważyłem, tylko paski wytrzymałości i przywiązania mają jakieś znaczenie. Jeśli ten pierwszy spadnie do zera, zwierzak odmawia dalszej współpracy, zaś ten drugi musi być na odpowiednio wysokim poziomie, aby można było na niego wsiąść. Przywiązanie konia zdobywa się marchewkami i głaskaniem, czyli z grubsza tak, jak wyobrażają to sobie koniary, zaś wytrzymałość odnawia się relaksacyjnymi spacerami po lesie. Nie da się natomiast konia zagłodzić na śmierć, mimo, że pasek jedzenia też jest zaimplementowany (tak, próbowałem).

Tutaj kilka słów o sterowaniu. Najkrócej rzecz ujmując, nasz wierzchowiec podąża za kursorem myszki. Chód regulujemy zmieniając odległość kursora od konia (im dalej, tym wyższy chód), a kierunek jazdy, przesuając w stronę miejsca, w które chcemy dojechać. Nie jest to może symulator jazdy konnej na miarę Płotki z Wiedźmina 3, ale system jest prosty i na potrzeby tej gry zupełnie wystarczający.

Zaś kiedy już nasz koń jest najedzony, umyty, wyszczotkowany i wygłaskany, a my wiemy, jak nim kierować, możemy przejść do dwóch najważniejszych elementów gry, czyli szkolenia i udziału w pokazach, które są... całkiem niezłe. A raczej mogłyby być, ale o tym za chwilę.

Lonżowanie polega na rytmicznym wymachiwaniu batem (czyli przesuwaniu myszką) według pojawiających się na ekranie wskaźówek. Jeśli gracz macha dobrze, pasek umiejętności konia rośnie, aż do momentu "nauczenia się", zaś jeśli macha źle, zwierzę zmienia chód, zatrzymuje się czy wypada z rytmu. W tym miejscu można docenić bardzo dobre animacje końskiego ruchu (prawdę mówiąc, ich jakość jest kluczowa dla tej gry i całe szczęście, że tutaj twórcom udało się niczego nie schrzanić). Do tego wymagane od gracza ruchy myszką

są dobrze zgrane z widzianym na ekranie ruchem konia i w rezultacie otrzymujemy całkiem przyjemną minigierkę rytmiczną.

Niestety, gracz nie spędzi w niej zbyt wiele czasu, bo nauczenie się nowej sztuczki zajmuje około czterdziestu sekund, a potem wierzchowiec pamięta ją już na wieczność. Aż się prosi o to, aby dodać do statystyk pasek "zapominania" dla każdej umiejętności, tak, aby po jakimś czasie wymagała ona powtórnego przećwiczenia.

Co do clou programu, czyli tytułowych gali jeździeckich, to każda z nich ma inny motyw przewodni (na przykład szkocka czy "gwiazdzista") i związane z tym wymagania wejściowe: Koń musi być odpowiedniej rasy i wyszkolony w określonych chodach i figurach ujeżdżeniowych. Do tego bonusowe punkty można zdobyć za strój i rząd koński dopasowane do motywu gali, warto więc przed występem udać się na zakupy i przejrzeć zawartość sklepu.

Sam udział w gali to po prostu przejazd po wskazywanej strzałkami trasie, w trakcie którego trzeba utrzymywać takie tempo, aby cały czas znajdować się w kręgu światła z oświetlającego arenę reflektora i uważać, aby nie wpaść na innych uczestników. W wersji bardziej skomplikowanej trzeba jeszcze w określonych miejscach naciskać przyciski od 1 do 9, co skutkuje, jeśli nie naciśniemy przycisku za wcześnie ani za późno, wykonaniem jakiejś figury, jak piruet czy inny piaf. Byłaby to nawet całkiem przyjemna, prosta gra, niestety wszystko rozbija się o realizację. Pierwszy problem jest taki, że z powodu nieprzemyślanego działania kamery, cyfra, którą trzeba wcisnąć w danym miejscu, jest ukryta za krawędzią ekranu aż do ostatniej chwili. Po drugie, konia z rzędem temu, kto potrafi bez patrzenia na klawiaturę wcisnąć sekwencję klawiszy np. "2, 7, 9, 5" (i nie mówię o klawia-





turze numerycznej) w odstępach kilkusekundowych, jednocześnie uważając, co się dzieje na ekranie, bo pamiętajmy, że figury trzeba wykonywać w ściśle określonym miejscu i czasie. A wystarczyło, zamiast przycisków 1-9, zrobić to sterowanie np. pod Q, W, E, A, S, D, jak w bijatykach. Krótko mówiąc, pomysł dobry, wykonanie słabe.

Oprawa graficzna w Equimagic nie kłuje w oczy, ale też nie jest niczym specjalnym. Modele 3D są proste, tekstury mało szczegółowe, interfejs funkcjonalny i czytelny, ale nic poza tym. W gruncie rzeczy przypomina to trochę grę na urządzenia mobilne, ale przynajmniej wymagania sprzętowe są niskie. Na plus wyróżniają się wspomniane wcześniej animacje końskich chodów.

Jeśli chodzi o muzykę, to twórcy chyba inspirowali się serią Dark Souls, bo ścieżka dźwiękowa pojawia się tylko w trakcie pokazów, a poza nimi gracze towarzyszą jedynie odgłosy stajenno-pastwiskowe i ćwierkanie ptaków. Niestety, nie działa to tak dobrze jak w Soulsach i brak podkładu muzycznego sprawia, że gra wydaje się drętwa. Pewnie dlatego, że i tak się w niej niewiele dzieje.

Dużym plusem jest zawarta w grze encyklopedia, w której można znaleźć opisy pięciu dostępnych ras (islandzki, hanowerski, fryzyjski, lusitano i kuc szetlandzki), a także dowiedzieć się z niej, co to jest lewada lub kapriola albo czym się różni galop z lewej i prawej nogi. Tak więc gra ma nawet pewną wartość edukacyjną.

Ogólnie głównym problemem Equimagic – Galashow of Horses jest to, o czym pisałem wcześniej: niezły

pomysł, marne wykonanie. Jakość grafiki i wygląd lokacji zdradza niski budżet i brak swego rodzaju staranności, dopracowania detali. Widać to na przykład w lokacji mającej przedstawiać las, do której gracz udaje się na spacery terenowe. W rzeczywistości jest to niewielki kawałek łąki, z rzadka porośnięty rachitycznymi brzoźkami (nie, nie zasługuje to nawet na miano brzoźowego lasu). Myślę, że twórcy tej gry nie umarliby z przepracowania, gdyby tych spacerowych lokacji było kilka, np. las, jezioro i łąka, i były one nieco większe. Można było też włożyć trochę wysiłku w dopracowanie interfejsu i klawiszologii czy lepiej

przemyśleć niektóre aspekty rozgrywki.

Na przykład to, że osiemdziesiąt procent czasu w grze poświęca się na zakupy oraz czyszczenie i karmienie konia, zaś elementy wymagające jakiegokolwiek aktywności, czyli lonżowanie i występy, to jednorazowo od kilkudziesięciu sekund do dwóch – trzech minut.

No ale po co się starać, przecież to tylko gra dla dziewczynek, a im i tak jest wszystko jedno, prawda?

Komu więc bym Equimagic polecił? W zasadzie nikomu. Chyba że ktoś naprawdę chce gry o koniach. Miłośnicy gier rytmicznych mają masę ciekawszych pozycji, zaś dla miłośników kolekcjonowania koni zapewne jest jakiś mod do Skyrima (grałbym). Osobiście wolę wsiąść na prawdziwego konia w prawdziwym świecie, a w grach robić rzeczy, które chciałbym, ale nie mogę w realu. Na przykład rozwalić kolegów z pracy bronią maszynową w Corporate Lifestyle Simulator.





# Coffin Princess

Recenzja

**T**rwająca ponad pół tysiąca lat wielka wojna dobiegła kresu. Potężny czarnoksiężnik, imperator Arthur Gaz został pokonany przez grupę dzielnych bohaterów, która kilkoma uderzeniami ostrzy zakończyła jego mroczne panowanie. Na świecie może wreszcie zapanać pokój - kraje, które rujnował konflikt mają wreszcie czas, by odzyskać siły; prostaczkowie nie muszą się już obawiać, że potężny czar im rozwali chałupy... Czysta sielanka, czyż nie? No właśnie nie do końca.

» *Ghatorr*

"Coffin Princess", znane też pod tytułem "Hitsugi no Chaika", to 23-odcinkowe (12 odcinków pierwszego sezonu, 10 odcinków drugiego i jeden odcinek specjalny) anime fantasy z 2014 roku, oparte o książki tego samego tytułu. Serial zaczyna się po wydarzeniach, które w przeciętnym serialu stanowiłyby kulminację całej serii. Główny zły został pokonany, rozpętał się pokój, takie tam. Niestety, nie wszystko jest takie proste - byli sojusznicy są coraz bardziej podejrzliwi wobec siebie, gdzieś tam ludzie nieśmiało przebąkują, że w sumie imperator Gaz nie był aż taki zły, a żołnierze i przywódcy przyzwyczajeni do wiecznej wojny mają problemy z dostosowaniem się do nowego życia. Do tej ostatniej grupy należy dwójka głównych bohaterów - rodzeństwo sabotażystów, mających problemy ze znalezieniem nowego celu w życiu. Ich sytuacja ulega drastycznej zmianie, gdy przypadkowo wpadają na niejaką Chaikę - młodą czarodziejkę, wędrującą po świecie

z trumną na plecach i szukającą części ciała swojego ojca... imperatora Arthura Gaza.

Jak widać, zaczyna się już dość ciekawie - ale jeszcze, na razie, całkiem niewinnie. Serial zaczyna błyskawicznie obrastać dodatkowymi wątkami - w pościg za naszymi bohaterami wyrusza strzegąca delikatnego pokoju grupa herosów, którzy w innym serialu mogliby służyć za protagonistów. Kwestia dziedziczenia po imperatorze okazuje się być nieco bardziej skomplikowana niż początkowo się wydawało, części ciała Gaza są świetnie strzeżone... Ta ostatnia kwestia nadaje ton pierwszemu sezonowi. Jak się okazuje, w świecie "Coffin princess" potężne artefakty mogą być świetnym źródłem magii. Biorąc pod uwagę poziom siły poległego władcy, jego kończyny i organy zostały podzielone między bohaterów, którzy go zabili i każdego z nich nasza wesoła gromadka musi pokonać lub przechytryć na swój sposób. Co więcej, nie zawsze jest to związane z walką.

Przygody naszych bohaterów ogląda się z przyjemnością. Mają bardzo wyraziście zarysowane bohaterki i ukrytą głębię, którą odkrywamy w trakcie oglądania. Ponad normę wybija się tytułowa bohaterka, którą twórcy wyposażyli w szereg cech i zwyczajów, począwszy od jej silnych, ale powolnych umiejętności bojowych (warto dodać, że jej "ródźka" to praktycznie karabin snajperski strzelający zaklęciami - kolejny interesujący szczegół, który błyskawicznie zapada w pamięć i przykuwa uwagę), a skończywszy na jej niezwyklej wręcz niewinności i naiwności. Trudno sobie wyobrazić, że akurat tak słodka i urocza postać

może być następczynią niesławnego Gaza.

Jej towarzysze, Toru i Akari - młode rodzeństwo sabotażystów mające problemy ze znalezieniem celu w życiu w okresie pokoju - również nie zawodzi. Mogą się wydawać czasem niezbyt kompetentni, a Akari jest niezwykle wręcz trollem, ale w praktyce stanowią śmiertelnie niebezpieczny duet szczerze oddany swojemu pracodawcy. Poza nimi mamy jeszcze wysłanych za nimi herosów, kilku mniej lub bardziej szalonych złoczyńców, sporo postaci, których nie można wymienić bez zdradzenia ważnych elementów fabuły... Nie sposób się nudzić. Nie można też zapomnieć o wydarzeniach, które poprzedzały anime - każda z postaci jest mniej lub bardziej naznaczona przez trwający wieki konflikt. Niektórych wojna wręcz określała... co tłumaczy ich zachowania w okresie pokoju.

Serial dobrze miesza powagę z humorem, przez większość czasu oferując przyjemny klimat przygody. Drobne żarciki tu i tam, skrajnie prowokacyjne zachowanie Akari, kilka memicznych scen (wspomnieć należy przede wszystkim o momencie, który przywodzi na myśl narodziny obcego z "Ósmego pasażera Nostromo". Kto zobaczy, ten będzie wiedział o co chodzi)... Na szczęście, gdy już przychodzi co do czego, mamy do czynienia z walką na śmierć i życie albo tajemnicą mającą rzucić światło na życie oraz plany poległego imperatora, serial nie psuje powagi chwili. To po prostu ogląda się przyjemnie i bez poczucia, że twórcy wciskają widzowi patos albo komedię prosto do gardła.

Bardzo spodobała mi się kreska i animacja choć wiem, że niektórzy na ten aspekt "Coffin princess" narzekali.

Sz szczególnie piękne są sceny walki, zwłaszcza, gdy do gry wchodzi magia. Projekty niektórych postaci także okazują się być niczego sobie. Już na samym początku twórcy serwują nam swoją wizję jedno-rozca i powiem tylko tyle, że ciężko potem wyprzeć wygląd tej kreatury z pamięci. Również w warstwie dźwiękowej serial nie zawodzi. Muzyka wpada w ucho i znacząco umila oglądanie (szczególnie przypadł mi do gustu utwór towarzyszący napisom końcowym), odgłosy walki i otoczenia sprawiają dobre wrażenie, a aktorzy głosowi się postarali. Ponownie wybija się tu Chaika, którą oddano perfekcyjnie.

Niestety, serial nie ma samych zalet - za najpoważniejszą wadę muszę uznać zakończenie, które - moim zdaniem - przyszło zbyt gwałtownie. Biorąc pod uwagę wydarzenia, które twórcy musieli zmieścić w jednym-dwóch odcinkach miałem wrażenie, jakby musieli dopychać co po niektóre sceny nogą... a szkoda, bo byłem zachwycony kilkoma rzeczami z końcówki, przynajmniej do momentu, gdy zdałem sobie sprawę, że mi się nieoczekiwanie serial skończył. Było to porównywalne (zarówno jeśli chodzi o nagłość, jak i o doznana przyjemność) z walnięciem autem czołowo w ścianę domu.

Mimo tej wady, mogę stanowczo polecić "Coffin princess". Każdy, kto chce poznać całkiem interesujący świat, który właśnie odbudowuje się po trwającej całe wieki wojnie i potowarzyszyć zgrai sympatycznych postaci, może zobaczyć ten serial bez poczucia straconego czasu. Sam zobaczyłem go praktycznie na jednym tchu, aż do samiułkiego końca przykuty do ekranu. Taka jest po prostu szokująca prawda - to *była bardzo przyjemna przygoda*.





# Enduro Trails

## Recenzja

**Z**auważyłem, że od kilku numerów piszę do *Equestria Times* o rzeczach, które nie interesują nikogo poza mną. Trzymając się tego zwyczaju, w niniejszym artykule opiszę kompleks tras MTB rozciągający się pomiędzy Szyndzielnią a Kozią Górą w Bielsku-Białej.

» *Falconek*

No cóż, pisanie o trasach rowerowych w fanzinie skierowanym do ludzi, którzy większość swojego życia spędzają na expieniu w Skyrimie czy innym LOLu nie jest chyba najszcześniejszym pomysłem, ale być może kogoś ten artykuł zainspiruje, bo czasami tak bywa, że interesujące rzeczy mamy tuż pod nosem, tylko nie wiemy, w którą stronę patrzeć. Poza tym polecam, bo wysportowani chłopcy mają powodzenie wśród dziewcząt. W drugą stronę też zresztą to działa i dziewczyny umiejące jeździć na rowerze mają takie wzięcie jak dziewczyny umiejące grać w gry... No dobra, tu trochę przesadziłem.

W każdym razie Enduro Trails spośród innych podobnych miejscówek wyróżnia to, że tam też się da expić, więc będzie jak w Skyrimie, tylko fajniej. Ale o tym w dalszej części artykułu.

Enduro Trails działają od 2015 roku i tak naprawdę powstały poprzez otwarcie dla wszystkich chętnych odcinków specjalnych odbywających się tam zawodów w, jak wskazuje nazwa, rowerowym enduro. Od tamtego czasu miejsce zostało mocno rozbudowane i dziś jest to ok. 35 km tras zjazdowych o różnym

poziomie trudności.

Do części z nich można się dostać kolejką linową na Szyndzielnię (karnet rowerowy na trzy wjazdy kosztuje 45 zł), a także jednokierunkowym (tylko podjazd) szlakiem "Daglezjowym", który zaczyna się przy centrum ścieżek na bielskich Błoniach i prowadzi na szczyt Koziej Góry. Wszystko jest świetnie oznakowane i jeśli nie jesteście kompletnymi ciapami, nie uda Wam się zabłądzić. Do tego trasy zaczynające się na szczycie Szyndzielni i te z Koziej Góry są ze sobą połączone, co w efekcie daje jeden z najdłuższych tego typu zjazdów w Europie.

Uważam, że obecnie jest to najlepsze takie miejsce w Polsce i jedno z najlepszych na naszej części kontynentu. Dlaczego? Większość bike parków jest na swój sposób monotematyczna. Na przykład na Śląsku mamy jeszcze Górę Żar, gdzie są trzy trasy, z których jedna to typowa A-line (air line) z dziesięciometrowymi hopami dla ludzi o jajach ze stali lub ograniczonej wyobraźni, a druga to trasa DH, czyli do zawodów w rowerowym zjeździe. Czyli mało tras i nie są one dla każdego. Z drugiej strony, świeradowskie Single Tracki, jeden z pierwszych takich kompleksów w Polsce, choć dziesięć lat temu robiły wrażenie, dziś dla średnio zaawansowanego rowerzysty nie oferują żadnego wyzwania poza kondycyjnym. Zresztą po Single Trackach dobrze widać, jak bardzo przez ostatnią dekadę ewoluował styl jazdy, rowery i oczekiwania rowerzystów – miejsce to ma dziś status tras dla rodzin z dziećmi.



Wspomniałem wcześniej o expieniu. Enduro Trails obecnie składa się z dwunastu tras (w planach są kolejne) o różnym poziomie trudności i zróżnicowanym charakterze, które pozwalają przejść drogę od zera do bohatera w jednym miejscu. Albo po prostu zapewniają taki rodzaj rozrywki, na jaki masz w danym momencie ochotę.

Poziom trudności jest oznaczony kolorystycznie. I tak od najłatwiejszych do najtrudniejszych, są dwie trasy zielone, dwie niebieskie, cztery czerwone i trzy czarne. Podjazdówka jest oznaczona na pomarańczowo. W przeciwieństwie do wielu podobnych miejsc (patrz na was, Single Tracki), te kolory coś znaczą.

Stefanka i Cyganka, czyli trasy zielone to prawdziwe ośle łączki (kto był na nartach, wie o co chodzi). W swoim czasie wśród bywalców toczyła się rywalizacja, kto wrzuci na YouTube film z młodszym dzieciakiem śmigającym po nich. Wygrał koleś, który sfilmował swoją czteroletnią córkę na chodziku.

Ale serio, te trasy są spoko. To krótkie odcinki o charakterze zrównoważonym (czyli poziom wyzwania zależy od prędkości jazdy, a nie od umieszczonych na trasie przeszkód), z ciasnymi zakrętami (niektóre z niskimi bandami), niewielkimi muldami i nielicznymi korzeniami. Jeśli jesteście całkiem początkujący, nie lekceważcie ich, bo to na nich nauczycie się skręcać i hamować. Jak na oślej łączce na nartach.

A metaforycznie rzecz ujmując, wbijecie level 2. Pozwoli on Wam się przenieść na trasy flow, czyli niebieskie Twistera i Rock'n'Rollę. Flow oznacza przygotowaną nawierzchnię (od czerwonych wszystkie trasy mają nawierzchnię naturalną), wysokie bandy, hopki do półtora – dwóch metrów między wybiciem a lądowaniem i uskoki do metra wysokości, zawsze z możliwością ominięcia. Są to generalnie szybkie trasy, nastawione na płynną jazdę i pozwalające złapać trochę "air time". Dodatkowym plusem jest to, że Rock'n'Rolla kończy się tam, gdzie zaczyna Twister, co daje prawie 10 km płynnego zjazdu. Jeśli odrobiliście zadanie na zielonych, to na niebieskich oswoicie się z prędkością, doszlifujecie technikę skręcania (bandy nie wybaczą) i zaliczycie pierwsze krótkie loty czy niewielkie rock gardeny.

Podobnie jak "zielone", "niebieskie" są zrównoważone, czyli teoretycznie poradzi sobie na nich nawet sześciolatek, ale namawiam jednak do niebycia Januszami i Grażynami. Po czym poznać, że Januszujecie? Jeżeli w ciągu jednego przejazdu Twisterem pięć osób wy-

przedzi Was drąc się "lewa wolna" czy "prawa wolna" (co oznacza prośbę o zjechanie na prawo lub lewo), to prawdopodobnie jeszcze nie ma sensu, żebyście jeździli po tych trasach.

No i trasy czerwone. Przeskok w poziomie trudności pomiędzy niebieskimi a czerwonymi jest największy w całym kompleksie. Przede wszystkim wszystkie trasy od czerwonych począwszy mają naturalną nawierzchnię, czyli, jak to w Beskidach, obfitują w korzenie i kamienie. Poza tym, pojawiają się większe hopki i skocznie oraz ścianki, czyli krótkie odcinki o bardzo dużym nachyleniu. Przy czym na czerwonych można je ominąć, a na czarnych nie. W przeciwieństwie do czarnych, większość tras czerwonych jest też bardzo szybka, co w połączeniu z charakterem nawierzchni wymaga bezbłędnej kontroli nad rowerem.

Kiedy jednak przyjdzie ten moment, że znudzi Wam się jazda na Twisterze (potraktujcie to jako level 3), jako następny krok proponuję poprowadzony wzdłuż dawnego toru saneczkowego Stary Zielony. Wśród czerwonych tras ma ona kilka zalet. Po pierwsze jest urozmaicona i zawiera kilka wyzwań, ale nie ma miejsc, które niszczą psychikę (pionowe przepaście, wielkie hopy). Po drugie, jest do niej dobry dojazd podjazdem Daglezjowym, podczas gdy do pozostałych czerwonych (oprócz Cygana, który jest moim zdaniem średni) trzeba albo zjechać czarnymi, albo podejżdzać pieszymi szlakami. Trzecia zaleta to możliwość dobrego połączenia z przejazdami trasami niebieskimi. Ogólnie radzę nie zaczynać dnia od najtrudniejszych rzeczy, tylko najpierw rozjeździć się na Rock'n'Rolli i Twisterze.

A czego możecie się na Starym Zielonym spodziewać? Najtrudniejsze miejsce to mająca status kultowej sekcja korzeni. Poza tym, że są one duże, to część z nich jest na lekkim łuku i nadaje mu charakter "off camber", czyli nachylenie trasy jest na zewnątrz zakrętu. Taka odwrotność bandy. Poza tym traficie na kilka niewielkich hopek i drewniane mostki niczym z amerykańskiego bike parku. W jednym miejscu jest przeskok nad rowem, z możliwością przejechania przez niego. Ogólnie bardzo rozrywkowa trasa, a do tego nieprzesadnie trudna (o ile już radzicie sobie z Twisterem), więc możecie liczyć na rzeczywisty progres, a nie walkę o życie.

Co wnoszą czarne trasy? W gruncie rzeczy są podobne do czerwonych, tylko bardziej strome, bez możliwości ominięcia przeszkód i zawierają krótkie odcinki, które są bardzo trudne. Polecam te trasy,

jeśli jesteście pewni swojej techniki jazdy, w przeciwnym razie nie znajdziecie tam ani przyjemności, ani progresu. Zwracam uwagę szczególnie na Dziabara i znajdującą się na nim skalistą ściankę, która pochłonęła już wiele ofiar. W sumie trochę żal, bo przejazd Dziabarem to najsensowniejszy dojazd do Gondoli, płynnej i malowniczej trasy czerwonej z atrakcyjnymi przejazdami przez strumienie.

Oczywiście Enduro Trails to nie same trasy. Centrum kompleksu mieści się na bielskich Błoniach i jest tam bike bar ze zniżkami dla rowerzystów, serwis i sklep. Polecam zakup koszulki czy innego gadżetu, bo jazda po trasach jest darmowa, ale ich utrzymanie już nie.

Co najważniejsze, jest tam wypożyczalnia rowerów, gdzie możecie wypożyczyć prawdziwy rower enduro (czyli takiego bardzo wyposażonego górala), a także kask i ochraniacze. Jeśli nie stać Was lub nie chcecie na razie kupować takiego roweru, to skorzystanie z wypożyczalni jest lepszym pomysłem, niż jazda po tych wymagających trasach na jakiejś padlinie.

Jeszcze co do roweru, to błagam, naprawdę błagam nie pchajcie się tam na pseudogóralach z supermarketów. Te rowery nie nadają się do jazdy nawet w lekkim terenie, a ja nie chcę, żebyście się pozabijali (tak naprawdę to chcę).

Ostatnią atrakcją są szkolenia. Bardzo je polecam. W ekipie Enduro Trails są utytułowani zawodnicy i trenerzy, co zapewnia wysoki poziom. To, w którym uczestniczyłem, odbywało się w kilkunastoosobowej grupie, ale pomimo tego prowadzący byli w stanie poświęcić indywidualnie uwagę każdemu uczestnikowi. Trwało osiem godzin, ale uważam, że dało mi większy boost do skilla, niż pół sezonu jazdy. Oczywiście nie wystarczyło, by wyeliminować wszystkie utrwalone

przez lata złe nawyki, ale przynajmniej wiem, na co zwracać uwagę. W każdym razie spodobało mi się na tyle, że na przyszły rok planuję wykupić kilka godzin indywidualnie, bo istnieje taka możliwość i wtedy można się skupić na konkretnych elementach, które Was interesują.

Szkolenia zazwyczaj są płatne, ale zdarzają się darmowe, finansowane z budżetu promocyjnego Bielska-Białej, więc polecam śledzić fanpage ścieżek. A jeśli dziwi Was pomysł uczenia się jazdy na rowerze na specjalnym kursie, pomyślcie o tym w ten sposób: Gdybyście pierwszy raz w życiu jechali na narty albo snowboard, zapewne wynajęlibyście instruktora i poszli z nim na ośłą łączkę. Tu działa to tak samo. Do pewnych rzeczy bez pomocy nie dojdziecie, a taki kurs naprawdę pozwoli Wam ściąć kilka zakrętów na drodze do nirwany kolarstwa górskiego. Za moich czasów tego nie było i jazdy na rowerze musiałem uczyć się z książek (serio).

Dojazd do Bielska jest bardzo dobry, jeśli mieszkać na Śląsku: godzina Kolejami Śląskimi z Katowic, pociągi odjeżdżają co godzinę. Większość składów to nowoczesne Pesy z uchwytami na rowery, więc nie grozi Wam utrata godności człowieka w czasie podróży. Moim zdaniem nawet z Wrocławia opłaca się tam jechać na jeden dzień, zaś z bardziej odległych miejsc można na weekend. W tym drugim przypadku polecam nocleg w pensjonacie Gasthaus. To miejsce tanie, przyjazne rowerzystom (jest garaż i warsztat) i blisko tras.

No cóż, mam nadzieję, że dowiedzieliście się z tego artykułu czegoś nowego o świecie. Wiem, że temat nietypowy jak na ET, ale możecie go potraktować jako postscriptum do Cahan i mojego artykułów o wychodzeniu z piwnicy.





# Zapisane w Wodzie

## Recenzja

**N**ie jestem fanem thrillerów, więc po **“Zapisane w Wodzie” Pauli Hawkins sięgnąłem z pewną taką nieśmiałością. O autorce wiedziałem tyle, że jej poprzednia książka była światowym bestsellerem.**

» *Falconek*

Akcja powieści rozgrywa się Beckford, brytyjskim miasteczku, którego główną, o ile tak to można nazwać, atrakcją jest Topielisko – zakole rzeki, w którym dawniej pławiono czarownice. I chociaż większość fabuły osadzona jest w czasach współczesnych, to jeden z rozdziałów cofa ją do XVII wieku, by opisać historię Libby, oskarżonej o praktykowanie magii i utopionej. Od tamtego czasu z Topieliskiem związana jest legenda, jakoby przyciągało ono miejscowe kobiety, które popełniają tam samobójstwa.

Powracając do czasów współczesnych: Nel Abbott, jedna z mieszkanek Beckford, jest zafascynowana historią Topieliska. Obsesyjnie gromadzi wszelkie informacje związane z tym miejscem, próbując wyjaśnić jego zagadkę...

Jules Abbott, siostra Nel, przybywa do Beckford, kiedy dowiaduje się o jej śmierci. Wszystko wskazuje na samobójstwo, jednak Jules w to nie wierzy. Będąc od czasów nastoletnich skonfliktowana z siostrą, uważa ją za osobę zbyt pyszałkową i niezdolną do refleksji, aby mogła brać pod uwagę taki krok. Odczuwając wyrzuty sumienia z powodu niezakończenia konfliktu z siostrą, postanawia jednak wyjaśnić tę sprawę.

Jules z jednej strony przedziera się przez informacje o Topielisku zgromadzone przez Nel, które sugerują, że miejsce to kryje mroczną tajemnicę sprzed wieków, z drugiej poznaje Beckford. Szybko okazuje się, że choć mieszkańcy starają się utrzymać pozory bycia dobrodusznymi i porządnymi ludźmi, to jako społeczność i każdy z osobna mają sporo do ukrycia, a Jules szybko zaczyna otrzymywać pogroźki. Takie senne, prowincjonalne miasteczko, z atmosferą tak gęstą i niechętną obcym, że niemal pewne jest, iż każdy trzyma w piwnicy jakieś zwłoki.

W efekcie, pomiędzy historią procesów czarownic, legendą Topieliska i obsesjami Nel a życiem miasteczka, czytelnik długo nie ma pewności, czy chodzi tu o wypadek, sprawę paranormalną, czy też, cytując jedną z bohaterek, “Beckford ma długą historię pozbywania się niewygodnych kobiet”. Jaka okazała się prawda, wam nie zdradzę, ale muszę powiedzieć, że mnie rozstrzygnięcie zaskoczyło.

Najsłabszym punktem tej powieści jest nadmiar zbyt podobnych do siebie bohaterów pobocznych, których czasami ciężko od siebie odróżnić i łatwo się pogubić w ich wątkach.

Z drugiej strony, wszystkie te wątki w fascynujący sposób się ze sobą splatają, tworząc kompletny obraz zamkniętej, prowincjonalnej społeczności.

Do tego akcja trzyma w napięciu, a chwilami nawet mrozi krew w żyłach, czyli tak, jak powinno być w dobrym thrillerze.