

1/2019



# EQUESTRIA TIMES

31

*Kelner?*

*W mojej Equestrii jest ludź!*

*Sekrety nekopanny  
czyli wywiad z Decem*

*Zły król był reformowany  
bo włamał się do domu POTĘŻNYCH klaczek*



Obywatelki i obywatele Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej...!

Umm... znaczy się... ups, to nie to przemówienie, gdzie ja to... O, tu jest!  
Ekhem...

Trud naszej redakcji oraz DTP skończon, kolejny numer, pierwszy w tym roku, wydany. Teraz pozostały tylko halucynacje, mró... A nie, mrozu nie ma, nawet śniegu się nie ostało zbyt wiele... Ostatnimi laty lepi się ze śniegu nie bałwana, a zajęczka wielkanocnego. Ale wróćmy do zawartości naszego nowego numeru...

Tym razem czekają na Was sekrety nekopanny, czyli wywiad z Deciem, czyli adminem MLPPolska (bode, nie manuj!).

Oprócz tego mamy także słówko o kwestii żydowskiej autorstwa Gray po jej pobycie w Izraelu.

Ghatorr w tym numerze popełnił w czynie ludowym m.in. felieton "Ratunku! Człowiek w Equestrii" oraz o tym, jak zły król był reformowany, bo włamał się do domu **POTĘŻNYCH** klaczek, czyli recenzja "The Crusader King"

Mamy dla Was także nasz pierwszy redakcyjny komiks autorstwa Porcelanki i jeśli zostanie on przez Was ciepło przyjęty, to takie komiksy mogą zacząć pojawiać się regularnie. Tak samo jak Equestria Times (a przynajmniej taką mam nadzieję).

Życzę wszystkim udanych ferii, zdanych sesji oraz miłych Walentynek, jeśli takowe obchodzicie.

Zapraszam Was zatem do dalszej lektury w wolnej chwili...

» Solaris

Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktor wicenaczelny – Falconek, Solaris

Redaktorzy – Matyas Corra, Gray Picture, Ghatorr, 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.

facebook

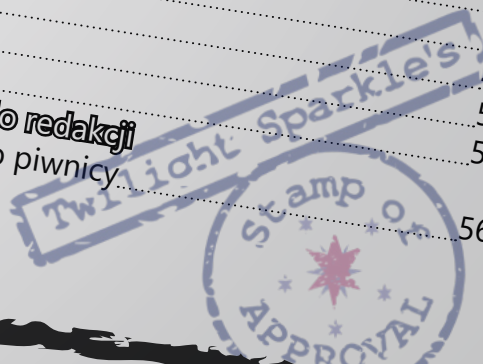
Wykorzystan  
Tiwake Hou





# Spis treści

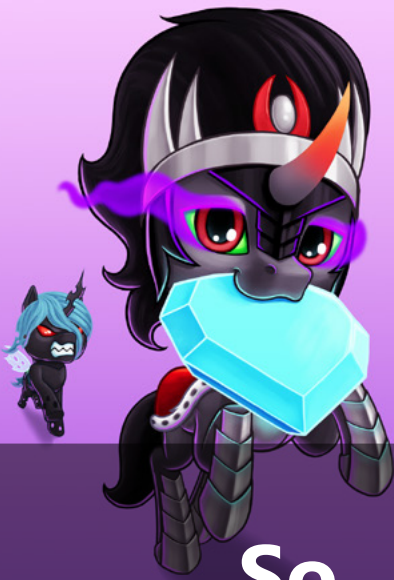
<b>Recenzje</b>	
So...What do I do Now?	4
The Crusader King - przegląd modów	5
Princess Twilight Sparkle's 500th Birthday	7
Earth Ponies Are Overpowered	9
<b>Manufaktura</b>	
Passive Antagonism	11
<b>Publicystyka</b>	
Wywiad z Decem	14
Podróż przez generację. G1	27
Nauki płynące z serialu: Sezon szósty	29
<b>Felietony</b>	
Feedbacku naszego powszedniego...	36
Żydzi są jacyś dziwni	37
Ratunku, człowiek w Equestrii	39
<b>Niekucowe</b>	
She-Ra and the Princesses of Power	42
Zombieland Saga	45
Grimgar of fantasy and ash	47
Crusader Kings II	49
Krwawe sami wiecie co	51
Sid Meier's Colonization	54
<b>Listy do redakcji</b>	
Fandom składanymi schodami do piwnicy	56



mlppolska

no prace autorów:  
rglass Vector





[Comedy][Alternate Universe]

# So...What do I do Now?

Autor: Dr Atlas

**D**zięki odcinkom, w których Twilight odwiedziła kilka światów alternatywnych, mniej więcej wiemy jak wyglądałaby Equestria w wypadku triumfu złoczyńców. Wieczna noc, polowanie na resztki ruchu oporu, wojna która wyniszcza cały kraj... Los nie do pozazdroszczenia, czyż nie? Na szczęście w opowiadaniach fanowskich wszystko jest możliwe – w tym przedstawienie wygranej złoli w odrobinę inny sposób. Taki o wiele przyjemniejszy.

» *Ghatorr*

Król Sombra wygrał. W ostatniej chwili udaje mu się doskoczyć do Kryształowego Serca, przy okazji powalając (poprzez wylądowanie na niej) księżniczkę Cadance. Twilight wciąż jest uwięziona w jego pałacu, Shining Armor ma magię zablokowaną przez kryształy, reszta kucyków z Equestrii jest bezsilna... Mroczny tyran ma tylko jeden problem – niezbyt wie, co teraz ma zrobić ze swoim sukcesem.

Mogłoby się wydawać, że taki temat będzie idealny na krótkiego one-shota, ale autor, użytkownik Dr Atlas, rozpiął to na całe siedem rozdziałów, mających łącznie 15,8 tysięcy słów. Z jednej strony udało mu się całkiem nieźle wypełnić opowiadanie treścią, ale z drugiej czuć, że jest to rozwleczone bardziej niż być powinno. Początkowy dowcip z coraz bardziej zdezorientowanym Sombłą mającym problemy ze zrozumieniem, że herosi dla

odmiany przegrali, zaczyna się szybko przejadać. Na szczęście mniej więcej w połowie opowiadania sytuacja ulega sporej zmianie, dzięki czemu akcja znowu nabiera tempa... aż do momentu gdy ten konkretny żart również powoli przestaje śmieszyć. Sytuacja nuży nawet postaci występujące w fiku – może był to więc celowy zabieg?

Ze względu na zastosowany zabieg fabularny tylko i wyłącznie Sombra oraz inne czarne charaktery, które pojawiają się nieco później, zachowują się w sposób odmienny niż w serialu. Cała reszta postaci wydaje się być wprost wyjęta z któregoś z odcinków – i została całkiem nieźle oddana. Relacja między Shiningiem a Cadance, oparty o wiarę w przyjaźń i magię optymizm Twilight, chaotyczność Pinkie Pie... Wyszło to co najmniej poprawnie. Autor rozwija za to skrzydła przy naszym głównym bohaterze. Sombra został przeobrażony przez niego w idealną postać komediową – świadomą, że świat wokół niej jest dość dziwny, celowo zachowującą się jak złoczyńca (w końcu trzeba dbać o reputację) etc. Zły król upaja się swoim złym śmiechem, śpiewa piosenkę i z każdą chwilą robi się coraz bardziej zdziwiony, że bohaterowie nie są, wbrew wszelkim oczekiwaniom, w stanie go pokonać.

Czyta się to szybko i całkiem przyjemnie. Fakt, opowiadanie jest nieco przeciągnięte – ale to najpoważniejsza z jego wad. Każdy, kto lubi Sombkę albo komedyjki ze złoczyńcami powinien się zainteresować.





[Comedy][Random][Slice of life]

# The Crusader King

Autor: naturalborderpy

**P**oczątki dziejów króla Sombry są owiane tajemnicą (przynajmniej jeśli nie liczyć komiksów, które opisują je dość szczegółowo). Kim był, zanim został tyranem? Czemu przejął władzę? Zrobił to legalnie czy przy użyciu siły? Jaki jest jego uroczy znaczek? Na te pytania można odpowiedzieć na wiele różnych sposobów, dając żywot komediom, dramatom czy nawet horrorom fanowskim. „The Crusader King” odpowiada przynajmniej na ostatnie z wymienionych pytań w najprostszym możliwym sposób - każąc koszmarnie osłabionemu tyranowi spotkać się z trójką uroczych klaczek, bardziej znanych jako Scootaloo, Apple Bloom i Sweetie Belle.

» *Ghatorr*

Naturalborderpy przewijał się przez nasze łamy już wiele razy. Tym razem na warsztat bierzemy kolejne z jego komediowych opowiadań - „The Crusader King”, dziesięcirozdziałowy fanfic. Oto pewnego pięknego dnia Znaczkowa Liga znajduje w swoim domku na drzewie nieoczekiwane gościa - byłego tyra Kryształowego Imperium, króla Sombry. Zły jednorożec nie jest jednak w formie, przez co trójka klaczek nie dość, że jest względnie bezpieczna, to ma jeszcze okazję na pogawędkę z monarchą. Tak oto zaczyna się długi i pasjonujący pojedynek dwóch sił - Znaczkowa Liga ma nadzieję na zreformowanie króla, ten zaś hoduje sobie trójkę potencjalnych podkomendnych. W tle mamy jeszcze dodatkowo powierniczki Elementów Harmonii, zaniepokojone nowym przyjacielem ich sióstr i Scootaloo (a podobno przyjaźń to magia!).

Mamy tu do czynienia z dość lubianym przez autora schematem, w którym spokojny, wesoły początek prowadzi do tragicznego, wręcz ponurego punktu kulminacyjnego. Nie wszystkim się to musi podobać - przejście od śmiechu do brutalniejszych/bardziej przerażających scen jest dość nagłe - ale z osobna, obie są wysokiej jakości. Humorystycznie przedstawione przygody trójki klaczek i towarzyszącego im mrocznego tyra bawią, a żarty, po lekkim ułagodzeniu i usunięciu niektórych z nich (choćby dolewania przez Sombry tajemniczej substancji do lemoniady) mogłyby znaleźć się w serialu. Zarówno humor sytuacyjny, postaci jak i słowny potrafią rozśmieszyć do łez. Zarówno mroczne plany Sombry, jak i podejście Znaczkowej Ligi do nich rządzą się własną, komediową logiką.

Elementy komediowe kłócą się nieco z o wiele poważniejszymi rozdziałami - można odnieść wrażenie, że autor pod koniec próbował na szybko wyjaśnić lub zmienić kilka rzeczy i nie zawsze mu to wychodziło. To, co miało sens jako element humorystyczny, niekoniecznie musi go zachowywać po dorzuceniu do opowiadania kilku kropli grozy i plasterka tragedii dla smaku. Cierpi przez to zawieszenie niewiary - wygląda to tak, jakby po kilkudziesięciu odcinkach „Toma i Jerry’ego” nagle powstał odcinek, w którym mysie harce posyłają naszego kociego bohatera do szpitala i prowadzą do paraliżu czterokończynowego. Takie coś mogłoby nawet być interesujące, ale zostawiałoby widza z niemyim pytaniem: „Czemu dopiero teraz ta kula do kręgli wyrządziła aż takie szkody?”. Mimo to, końcówka nieźle tłumaczy, dlaczego Sombra mógł na początku postępować ze Znaczkową Ligą tak, a nie inaczej.



Oczywiście nie ma opowiadania bez postaci - a z tymi naturalbornderpy sobie doskonale radzi. Najczęściej mamy do czynienia z Sombłą i trójką jego młodocianych pomocnic/znajomych, ale sporą rolę odgrywają też powierniczki Elementów Harmonii. Ze względu na niewielką ilość informacji w serialu na jego temat, charakteryzacja mrocznego króla dała autorowi największe pole do popisu i świetnie się z tego wywiązał. Tyran z „The Crusader King” to złoczyńca, który swój zawód traktuje niczym sztukę, stara się doprowadzić ją do jak najlepszego poziomu, a do tego ma słabość do dzieci (i to nie w sensie zakazanym przez prawo całego cywilizowanego świata i USA). Ach, no i niezbyt pojmuje, jak działa nowoczesna moralność. Poważniejsza część fanfika pasuje co prawda do tej pierwszej cechy jak pięść do nosa, ale poza tym Sombra jest tutaj świetny. Trochę śmieszny, trochę groźny, bardzo naturalbornderpy’owaty. Do tego dorobiono mu całkiem solidną historię, która jednak nieco się marnuje na opowiadanie, które zaczynało jako czysta komedia. Chciałoby się jakiejś kontynuacji, mniej zwariowanej i bardziej obyczajowej...

Postacie, które miały więcej czasu ekranowego w serialu, również zostały przedstawione w ciekawy sposób. Ze względów komediowych niektóre z ich cech charakterów zostały wyolbrzymione, jednak nie na tyle, by wyglądały jak własne karykatury. Posunąłbym się wręcz do stwierdzenia, że mogłyby się tak zachowywać w serialu i nikogo by to nie zdziwiło. Szczególnie rozbawiła mnie Twilight i jej drobne problemy psychologiczne powiązane ze sprawdzaniem obecności w szkołach

- i ich użycie w celach kontrwywiadowych przez złoczyńców. Do tego Znaczkowa Liga, jak się postara, jest urocza jak jasny gwint, dzięki czemu potrafi stopić serce i czytelnika, i Sombry... o ile je ma. To dyskusyjna kwestia, która, swoją drogą, stanowi jeden z wątków w opowiadaniu.

Jeśli chodzi o ortografię i gramatykę, to są one bez zarzutu. Naturalbornderpy posługuje się językiem angielskim z lekkością, której życzę każdemu, niezależnie od tego czy się dopiero uczy, czy jest on jego językiem ojczystym. Nie ma ścian tekstu, błędów, żarty słowne są precyzyjnie zaplanowane... Naprawdę nie obraziłbym się, gdyby więcej pisarzy na FiMFiction potrafiło tak pisać.

Ciężko mi nie polecić „The Crusader King”. Opowiadanie jest po prostu dobre - nawet jeśli nagłe rzucenie czytelnikowi w twarz Powagą, Tragedią i Smutkiem potrafi nieco zaburzyć radość z czytania. Część komediowa jest super, część poważna również, ale po połączeniu, wbrew prawom matematyki, stanowią coś mniejszego niż suma składników. Mimo to, ze względu na niewielką długość (dziesięć rozdziałów, mających w sumie nieco ponad 40 tysięcy słów), wysoką jakość humoru oraz wartką akcję zachęcam do rzucenia na to opowiadanko okiem. Nie będzie to czas stracony, chyba że ktoś nie lubi Sombry albo wyśmiewania się ze Scootaloo.







[Alternate Universe][Slice of life]

# Princess Twilight Sparkle's 500th Birthday

Autor: **Autumnschild**

**Rozważanie tego, czy po zostaniu księżniczką Twilight Sparkle uzyskała również nieśmiertelność, przez pewien czas zaprzętało umysły sporej części fandomu. Jeśli nowy alicorn jest tak samo długowieczny jak Celestia i Luna, to co w takim razie wydarzy się z resztą głównych bohaterek? Jak będzie wyglądała Equestria przyszłości? Jak Twilight będzie się zachowywać w przyszłości? Przypadkiem udało mi się natknąć na opowiadanie, które opisuje wydarzenia mające miejsce w pięćsetne urodziny księżniczki przyjaźni...**

» *Ghatorr*

W opowiadaniu użytkownika o pseudonimie Autumnschild Twilight Sparkle jest już dość wiekową księżniczką. Jej rządy nad Equestrią, dzielone z Cadance, trwają już ponad cztery stulecia. Co ważne, ma też swoją własną uczennicę, młodziutką klaczkę ziemną o imieniu Fancy Pants. Jest mądra, poważana, jej decyzje kształtowały historię świata, a do tego właśnie stuknęła jej pięćsetka. Władczyni kraju raczej się nie spodziewała, że niedługo po północy do jej pokoju zostanie przeteleportowana jej protegowana z tortem i serdecznym, głośnym śpiewem na ustach. Tak oto zaczyna się to trzyrodziałowe (plus epilog) opowiadanko.

Fabuły praktycznie nie ma – po prostu mamy kilkanaście tysięcy słów o relacji między księżniczką oraz jej uczennicą. Jako że Twilight jest

dość pokojowym kucem, nieoczekiwana pobudka w środku nocy przeistacza się nie w scenę rzezi, a we wspólne świętowanie. Brzmi nudno? Nie powinno – autor, mając do dyspozycji zaledwie dwie postaci, wycisnął z nich tyle życia, ile tylko mógł. Do tego wykazał się mistrzostwem w kwestii naturalnego opisywania budowanego przez siebie świata i przekazywania informacji w taki sposób, by czytelnika zaciekawić.

Odnosnie pierwszej kwestii, autor miał ogromne możliwości – i ich nie zmarnował. Jego wiekowa Twilight usilnie stara się jak najbardziej przypominać Celestię, szczególnie w kwestii relacji ze swoją uczennicą. Nie zawsze jej to wychodzi, ale Autumnschild dał radę zarówno pokazać, jak bardzo księżniczka przyjaźni zmieniła się w ciągu tych lat, jak i zachować w niej tyle charakteru znanego z serialu, by nie wyglądała jak OC przypadkowo noszący to samo imię, co główna bohaterka MLP. Przy Fancy Pants (która, wbrew imieniu, nie jest powiązana z lalką od Twilight) pisarz miał jeszcze większą swobodę. Siedmioletnia klaczka została bardzo dobrze zaprojektowana, a jej zachowania wychodzą bardzo naturalnie – od momentów, gdy się wstydzi za swoje zachowanie, po (zazwyczaj mających miejsce kilka minut wcześniej) głupawki, jakie może mieć każde dziecko. Bohaterka po prostu zachowuje się tak, jak przystało na jej wiek – i autorowi wyszło to wspaniale. Dostajemy dzięki temu młodocianego stworka, który od czasu do czasu coś zrobi źle, ale ma dobre intencje,



nadrabia słodyczą i wykazuje ogromną ilość dziecięcej ciekawości świata i chęci do zabawy. Może sam ma już dziecko w takim wieku? Albo chociaż siostrzenicę lub bratanicę?

Ich wzajemne relacje stanowią jeden z ważniejszych elementów opowiadania – Twilight chce być idealną księżniczką dla swojej uczennicy, ta z kolei chce być idealną uczennicą dla swojej księżniczki. Nastawienie obu klaczy zarówno popycha do przodu akcję, jak i nieco ją zagęszcza, dzięki czemu nie dostaliśmy po prostu wyliczanki kolejnych rzeczy, jakie robią z okazji urodzin purpurowej alicornicy. Może nieco dziwić, że Twilight nie rozwiązała tej kwestii wcześniej, ale też trzeba jej przyznać, że Fancy nigdy wcześniej nie pojawiała się w jej sypialni w środku nocy. Taka sytuacja na pewno sprzyja wyznaniom (niekoniecznie cenzuralnym, ale w tym opowiadaniu, na szczęście, wszyscy utrzymują jakieś minimum manier).

Na króciutko pojawiają się też Cadance i jej asystentka, straszliwie wredna klacz, i też potrafią wzbudzić spore zainteresowanie. Mam nadzieję, że w którymś z opowiadań Autumnschild rozwinął te postacie, bo nawet ich epizodyczny występ wzbudza serdeczny śmiech. Do tego księżniczka miłości stoi za wszystkimi wydarzeniami, mającymi miejsce w opowiadaniu, ze względu na to, że to ona pomogła Fancy Pants dostać się do sypialni Twilight w środku nocy. Całe szczęście nasza bohaterka o tym nie zapomina (kto by chciał być tak wyrwanym ze snu?), przez co czytelnik jest na deser raczony kuriozalną sceną.

Kolejną rzeczą, która sprawia, że opowiadanie jest tak dobre, jest kunszt, z jakim autor opisuje świat. Nie mamy tu do czynienia z przydługimi, nudnymi opisami Equestrii za pół tysiąclecia – wszystkiego dowiadujemy się z przemyśleń postaci, wzmianek o historii czy choćby opisów przedmiotów, niczym w serii Dark Souls. Wszystko wydaje się być w pełni naturalne, bohaterki nie zaczynają nagle monologów na temat rozwoju ruchu konstytucjonalnego w kraju (choć pojawia się wzmianka o konstytucji) ani nawet nie myślą więcej o tematach, które mogą być dla nich bolesne (tajemniczy

los Celestii i Luny). Do tego AutumnsChild zostawił sobie dzięki temu furtkę do sequeli i spin-offów.

Język dorównuje jakością opowiadaniu, a żadne błędy nie rujną radości z czytania. Biorąc pod uwagę subtelne światotworzenie, byłoby naprawdę ogromną stratą, gdyby czytelnicy tracili jakieś interesujące detale z powodu czegoś tak prozaicznego jak literówki czy niezręczne sformułowania.

Czy opowiadanie ma jakieś wady? No cóż, jedna ze scen jest tak obrzydliwa jak urocza. Trzeba to zobaczyć, by zrozumieć. Poza tym mogę szczerze przyznać, że „Princess Twilight Sparkle’s 500th birthday” z marszu trafiło na listę moich najbardziej lubianych fanfików. Nie mogę się doczekać, gdy będę miał czas na przeczytanie innych opowiadań z serii – szczególnie tego, które dotyczy Rarity. Polecam każdemu, chyba że bardzo, ale to bardzo nie lubi dzieci albo nie umie czytać po angielsku. Cała reszta – marsz na FiMFiction, czytać! A potem czytać kolejne części! Niestety, autor od pewnego czasu nie pojawiał się na stronie, więc pozostaje tylko mieć nadzieję, że wróci w chwale, by dokończyć wszystkie swoje dzieła.





[Slice of life]

# Earth Ponies Are Overpowered

Autor: Maran

**K**uce ziemne mogą wydawać się nieco słabowite w porównaniu do pegazów czy jednorożców. Oczywiście, fajnie jest mieć takie cechy jak większa siła czy lepsza łączność z naturą (choć te umiejętności nie są potwierdzone przez serial, jak już to tylko zasygnalizowane i zaadaptowane przez fandom), ale czy to może się mierzyć z możliwością latania albo rzucania zaklęć? Maran w swoim opowiadaniu stara się udowodnić, że kuce ziemne są wspaniałe, bo są.

» *Ghatorr*

W trzech rozdziałach, mających w sumie nieco mniej niż 22 tysiące słów, czytelnik może podziwiać starania Twilight odnośnie poznania tajników magii kucoziemców. Ze względu na aurę tajemniczości, która ją otacza, i niechęć oficjalnych środowisk badawczych do dzielenia się wiedzą zostają jej dwie opcje – Pinkie Pie lub Applejack. Biorąc pod uwagę potencjalną (zerową) użyteczność tej pierwszej w roli nauczyciela, decyduje się na tę drugą... I zaczyna się jazda bez trzymanki, w trakcie której książniczka przyjaźni dowie się, jak straszliwą potęgą posiadało bezrogie i bezskrzydłe plemię.

Wbrew moim oczekiwaniom (bądźmy szczerzy, kto by pomyślał inaczej po zobaczeniu tytułu oraz nazw rozdziałów?) opowiadanie jest nie komedią, a obyczajówką. By być jeszcze

bardziej dokładnym – nazwałbym to fanfikiem naukowym. Twilight Sparkle prowadzi badania, formułuje teorie i zbiera informacje, które mogą je potwierdzić. Autor umiejętnie wpasowuje się w wydarzenia z serialu, na przykład dostarczając wyjaśnienia, czemu po zamianie uroczych znaczków farma Apple'ów pod kontrolą Pinkie Pie wyglądały jak po klęsce żywiołowej. Ba, mamy nawet kapkę filozoficzno-moralnych przemyśleń – bez przesycenia opowiadania tymi treściami.

Opowiadanie jest pisane w pierwszej osobie – w tym wypadku bohaterką jest, oczywiście, Twilight. Tego typu punkt widzenia w końcu doskonale się nadaje do opisywania magii. W charakterze bohaterek dostajemy jednak też komplet mane 6, z czego główną rolę grają kucyki ziemne – Pinkie Pie i Applejack. Ta pierwsza, o dziwo, choć chaotyczna jak zawsze, jest tylko na tyle komediowa, na ile pozwala poważna konwencja opowiadania.

„Earth ponies are overpowered” było czymś bardzo interesującym do czytania. Ciekawy pomysł połączony ze świetnym wykonaniem, doskonale znanymi z serialu postaciami oraz próbami odpowiedzi na niektóre z pytań, które zaprzętają fandom od dobrych kilku lat. Bardzo miło mi się to czytało i chętnie w przyszłości przejrzę inne dzieła autora.



*Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?*

*Chciałbys zrobić coś dla literackiego półświatka fandomu?*

*Masz trochę wolnego czasu i nie wiesz jak go zagospodarować?*

*Klub Konesera szuka nowych moderatorów.*

*Mile widziane są osoby ogarnięte, potrafiące podtrzymywać dyskusję.*

*O więcej informacji możecie zapytać na serwerze Klubu.*

Klub Konesera  
Polskiego Fanfika



**DISCORD**



# Passive Antagonism

[Comedy]

## Passive Antagonism

Autor: Dr0sid

**Z**łoczyńcy w świecie My Little Pony mają z reguły mało ciekawą karierę - uknuć zły i mroczny plan, spróbować go wykonać, dostać wpiernicz od głównych bohaterek i albo przejść na stronę dobra i przyjaźni, albo cierpieć. Co jednak, gdyby Equestrię nawiedził ktoś, kto stałby po niewłaściwej stronie historii wyłącznie w charakterze hobby? Na to pytanie odpowiada recenzowany fanfic.

» *Ghatorr*

Przypadkowy antagonistą, który nie jest zły, ale po prostu chce się zabawić, to nie jest nowy pomysł. W podobny sposób przedstawiono to chociażby w recenzowanym już u nas „C.U.T.E”, gdzie młody źrebak postanowił zostać złoczyńcą i podbić Equestrię potęgą swojej uroku i słodyczy (i, co więcej, wychodziło mu to lepiej niż większości kolegów po fachu). Jak do tego podszedł DrOcsid, autor opowiadania „Passive Antagonism”?

Guy Pony ma życie mniej więcej tak ciekawe, jak można się spodziewać po jego imieniu. Jego życiowy talent to mycie szyb, czym zarabia na utrzymanie, po pracy upija się, by zapomnieć o nudzie - i jest w sklepie alkoholowym na tyle znany, że właściciel przygotowuje specjalnie dla niego paczki. W końcu jego najlepszy przyjaciel (sam w sobie niezbyt ciekawy, ale mający bardziej udanego życie od niego) przekonuje go, by wziął sobie na chwilę wolne. Porobił coś dla przyjemności. Zerwał z monotonią! Jako że nasz protagonista zawsze cenił sobie główne bohaterki serialu i fakt, że dzielnie ratują cały świat przed potworami, postanawia ruszyć do Ponyville.

Jak na razie nie jest źle, prawda? Autor wręcz odrobinę czasem przesadził - choćby z imieniem - by pokazać, jak bardzo Guy jest nudny, a jego życie monotonne i pozbawione przyjemności i odmiany. Nie dało się jednak bez tego obejść - w końcu potrzebny był kontrast między jego wczesną sytuacją a zachowaniem po przywdzianiu szat czarnego charakteru, czyż nie?

No niestety, nie do końca to wyszło. Gdy Guy stwierdza, że dla zabawy zostanie złoczyńcą i trochę podręczy Twilight i spółkę, nagle odkrywamy, że kocha płać psikusy, szczególnie osobom u władzy. Ba, wspomina nawet, jak to raz w ten sposób dopadł samą Celestię! Wydaje się to być odrobinę sprzeczne z wizerunkiem nudnego-jak-relacja-z-sejmu kuca z poprzedniego rozdziału, czyż nie? No nic, sposób jak każdy inny, by uzasadnić, czemu przeciętny do bólu czworonóg postanowił tak drastycznie odmienić swoje życie. Niestety, na tym problemy opowiadania się nie kończą.

Nie jestem pewien, co autor planował napisać - czy po prostu minął się z założeniami, czy to one same były źle zaplanowane. Opowiadanie o kucu, który staje się prawdziwym złodem? Kimś, kto tylko udaje? Wielkim dowcipnisiu, który zachowuje się jak Pinkie lub Cheese Sandwich, ale bardziej irytująco? Główny bohater przybywa w końcu do Ponyville i zaczyna robić bałagan, ale niezbyt mu to wychodzi. Najwyuczajniej w świecie nie jest to zabawne i nie wywołuje więcej niż (w najlepszym wypadku) lekki uśmiech, a w najgorszym przewrócenie oczami przez czytelnika. Dość szybko też zawala sprawę na tyle poważnie,



by jego żarty przestały być zwykłymi psikusami, a zaczęły balansować na krawędzi prawa (lub wręcz przez nią przepadały). Postaci tego typu było wiele, mniej lub bardziej udanych, zarówno w fikach, jak i w samym serialu. Pony Guy jest zbyt nieśmieszny, by jego wybryki bawiły - i tyle.

Lepiej autorowi wyszły postaci kanoniczne, które całkiem nieźle oddają ich charakter z serialu. Ba, taka Twilight potrafi nawet przeprowadzić udane śledztwo, mające na celu wykrycie, kto rozrabia w miasteczku. Sam fakt, że zostały napisane lepiej niż Pony Guy, nie jest wielką pochwałą - zachowują się dość stereotypowo i nie zostały wykorzystane w żaden ciekawy sposób. Ot, porządna, rzemieślnicza robota, ale bez polotu. Poziom odpowiedni właśnie dla komedii.

Od strony technicznej opowiadanie wygląda całkiem nieźle. Brak rzucających się w oczy błędów, poprawne słownictwo, nie ma też ścian tekstu. Tak szczerze mówiąc jest to napisane tak ładnie, że aż się to marnuje na taką fabułę i głównego bohatera. Całość ma jak na razie osiem rozdziałów, które w sumie zostały rozpisane na razie na nieco ponad 28 tysięcy słów, z ostatnim rozdziałem wydanym w październiku tego roku.

Gdy zaczynałem czytać, przykuł mnie przede wszystkim opis fabuły oraz całkiem sympatyczna okładka - z sylwetkami głównych bohaterów goniącymi naszego głównego bohatera, z wykorzystaniem tylko trzech

barw. Wyglądało to schludnie, estetycznie, a dzięki użyciu żółci - ciepło, zupełnie jakby to miała być kolejna przyjemna, prosta komedyjka, która będzie skutecznie wykorzystywać sympatyczne postacie i zabawne sytuacje, by wzbudzić śmiech. Niestety, okładka okazała się być jedną z niewielu rzeczy w opowiadaniu, jakie mi się spodobały.

Nie jestem naprawdę pewien, co autor chciał osiągnąć, ale nie wydaje mi się, by mu to wyszło. Zacząłem czytać z ciekawości, kontynuowałem z nadziei na to, że w końcu mi się spodoba, a kończyłem już tylko i wyłącznie z poczucia obowiązku. Miałem pewne nadzieje, że wysoka liczba pozytywnych głosów przełoży się na jakość, ale zawiodłem się. Otrzymujemy w efekcie komedię, która nie śmieszy, z bohaterem, który nie budzi sympatii i „złoczyńcą” który zawodzi na każdym polu i nie potrafi się nawet bawić motywami powiązanymi ze stereotypowymi złolami. Opowiadanie jest wciąż niedokończone, ale wątpię, bym z radością ruszył czytać kolejne rozdziały, gdy już wyjdą. Wielka szkoda, bo sam pomysł nie jest zły - więc może gdyby tak autor nie wmawiał przez cały rozdział, jaki bohater jest nudny, by potem wspominać o tym, jak płatał psikusa samej księżniczce Słońca... albo gdyby jego plany nie kończyły się takimi katastrofami... albo gdyby chociaż były śmieszne...!

No nic. Wielka szkoda. Osobiście nie polecam - lepiej już przeczytać po raz kolejny „C.U.T.E”.





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



**KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL**

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNIĄ:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWAŁFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

**"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."**

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**





**M**oim rozmówcą jest Decaded. Admin techniczny forum, założyciel projektu Everfree oraz jeden ze współodpowiedzialnych za projekt Clopownia. Zapraszam.

»Sosna

**T**ylko kim byłby admin bez swojej ludzkiej, mniej programistycznej strony? Hm? Lubicie dobrą pizzę, puchate, kocie uszka i odpoczynek przy wciągającym anime po całej nocy kodowania? Przekonajcie się, jak na tę sprawę patrzy legendarny Decu!

»Moon

**Sosna:** Witaj. Dzięki, że zgodziłeś się na wywiad. Pierwsze pytanie tak na rozgrzewkę. Celestia czy Luna i dlaczego?

**Decaded:** Luna, ponieważ nie lubię, jak słońce świeci mi w monitor. W nocy zdecydowanie lepiej mi się myśli i jestem wydajniejszy w tym, co robię.

**Sosna:** Prowadziłeś razem z innymi projekt Everfree-Tec. Mógłbyś przybliżyć, czym się tam zajmowałeś?

**Decaded:** Dalej prowadzę, acz obecnie robię tam praktycznie wszystko sam, więc idzie to jak krew z nosa. Założyciel, founder, główny programista.

Projekt ten miał na celu głównie szlifowanie własnych umiejętności, a żeby praca nie szła na marne, to

udostępnialiśmy serwery (między innymi Minecraft) dla ludzi, żeby mogli sobie pograć, gdy najdzie ich ochota.

Na ten moment prace są zawieszono, ponieważ „samemu nie chce mi się robić”, a pozostali muszą pozamykać swoje sprawy, które są nieco ważniejsze. Planujemy ponownie otwarcie serwera/ów w tym roku.

**Sosna:** Założyłeś ten projekt na zasadzie „spontanicznie zbiorę kilku znajomych o zbliżonych celach i zobaczę, co z tego wyjdzie” czy było to raczej przemyślane działanie?

**Decaded:** Coś pomiędzy. Zebrałem ludzi o zbliżonych celach, ale początkowo nie mieliśmy większych planów. Wszystko się ustabilizowało po pierwszych dwóch miesiącach, zanim jeszcze się ogłosiliśmy publicznie.

Jednakże było to tak dawno temu, że szczegółów już niestety nie pamiętam.

**Sosna:** Jaka była pierwsza gra, której serwer uruchomiliście w ramach projektu?

**Decaded:** Minecraft w wersji 1.5.2. Dość mocno zmodyfikowany.

**Sosna:** Na czym polegały te modyfikacje względem oryginału?

**Decaded:** Głównie były to modyfikacje poprawiające wydajność. Dało się bez problemu grać na jednodzeniowcu, 256 MB grafiki i wolnym RAM-ie w ilości 300 mega. Łącze też nie było problemem, ponieważ przesył na poziomie 10 kb/s całkowicie wystarczał, by grać bez (większych) lagów. Do tego dochodziły też nowe „klocki” traw, kamieni i innych elementów dekoracyjnych.

**Sosna:** Napotkałeś jakieś większe problemy w tak sporej optymalizacji?

**Decaded:** Nie, a przynajmniej nie przypominam ich sobie. Ta wersja sama w sobie była już bardzo mało zasobożerna, więc dużo robić nie trzeba było. Natomiast problemy potrafił sprawiać launcher, który aplikował „w locie” większość tych poprawek, bazując na sprzęcie, na którym był uruchomiony. Ile wiązańek przy nim rzuciłem, zostawię dla siebie. A było ich sporo. Z biegiem czasu jednak widzę, że te problemy były spowodowane wyłącznie brakiem doświadczenia i obecnie działałoby zdecydowanie stabilniej i wygodniej dla użytkownika.

**Sosna:** A napotkałeś jakieś znaczące problemy przy innych projektach powiązanych z Everfree?

**Decaded:** Jedynym problemem, globalnym, było zgranie starej ekipy, a raczej jego brak. Rzeczy, które powinny być zrobione w tydzień, męczyliśmy po kilka miesięcy, nieraz dłużej. Było też w tym sporo mojej winy, ponieważ dawałem bardzo dużo luzu, ale z drugiej strony nikomu nie płaciłem, więc i wymagać nie mogłem...

Poza tym nie mieliśmy żadnych znaczących problemów.

**Sosna:** Na jakim projekcie Everfree zdobyłeś najwięcej doświadczenia?

**Decaded:** Dokładnie na tym, w sensie projekcie Everfree-TEC. Wszystko, co było robione pod jego szyldem, było traktowane jako jeden projekt, którego głównym celem było zdobycie doświadczenia w danej dziedzinie, np. grafika, tworzenie aplikacji desktopowych, czy zarządzanie serwerem na systemie unixowym.

Ja się zajmowałem głównie launcherem i w tym też najwięcej zdobyłem doświadczenia. Jedyne, czego żałuję, to wyboru języka, gdyż obecnie do niczego mi się nie przydaje.

Podsumowując, nauczyłem się tworzyć stabilne aplikacje na system Windows, zarządzać bazą danych i tworzyć API do komunikacji aplikacji z serwerem. Dość sporo przydatnej wiedzy, to jest, o ile to lubisz.

**Sosna:** Co jest największym wyzwaniem w naprawianiu i ogarnianiu technicznym forum?



**Decaded:** W moim przypadku będą to braki w znajomości języka. Znam go na tyle, by wiedzieć, co się dzieje, i dokonać ewentualnych zmian, ale boję się tworzyć własnych rzeczy, ponieważ nie mogę zagwarantować ich bezpieczeństwa – a to może doprowadzić do bardzo nieprzyjemnych powikłań.

**Sosna:** Naprawiasz forum, bo sprawia Ci to też satysfakcję, czy robisz to tylko dlatego, że musisz?

**Decaded:** Wiesz... To jest całkiem dobre pytanie. Od przynajmniej czterech lat próbuję opuścić to forum. Kuce już od dawna mnie nie interesują, ale jednak zostałem i robię, co mogę, żeby forum było dostępne i przyjemne w odbiorze dla każdego.

Muszę? Nie. Sprawia mi to satysfakcję? Nie wiem. Jednakże coś mnie tu trzyma i powoduje, że chce mi się robić.

**Sosna:** Co byś najchętniej zmienił w forum?

**Decaded:** Silnik, ale to musi poczekać na magiczny palec Siperą.



**Sosna:** A jest coś ze spraw technicznych, czego za żadne skarby byś się nie podjął?

**Decaded:** Hmm... Nic mi takiego do głowy nie przychodzi na ten moment. Są rzeczy, których obawiałbym się tknąć, jak sam silnik (obecny), ale jeśli oznaczałoby to „być albo nie być” dla forum, to bym zrobił co mogę, by działało jak należy.

Natomiast jeśli weźmiemy to pytanie bardziej ogólnie... Podepnę tu wszystko, co podchodzi pod „robienie za darmowego informatyka”, zwłaszcza w rodzinie, gdyż nie ma nic bardziej szargającego nerwy, jak naprawianie laptopa, który posiada więcej wirusów niż niemyty przez rok kibelek.

**Sosna:** Co sprawiło, że w ogóle zainteresowałeś się informatyką i programowaniem?

**Decaded:** Najpewniej ciekawość, chęć zrobienia czegoś samemu. Zaczęło się od prostych stron internetowych, jak pewnie u większości, a później jakoś się tak potoczyło.

Szczerze to sam się zastanawiam, dlaczego robię, co robię. Zawsze chciałem zostać elektrykiem, a tu bum – informatyka.

**Sosna:** W jakim języku programowania czujesz się najpewniej?

**Decaded:** JavaScript (nie mylić z Javą, to zupełnie coś innego).

Jest bardzo przyjemny i przejrzysty, używany najczęściej jako rozszerzenie do HTML-a (a więc strony internetowe), ale także można użyć go do tworzenia aplikacji (Discord jest w nim napisany, przy użyciu frameworka Electron) czy serwerów. Jest więc bardzo uniwersalny i ułatwia prace nad wszystkim, gdyż zamiast używać kilku różnych języków (strona [np. PHP], aplikacja [np. C++], serwer [np. Ruby]), można użyć jednego (no ok, dwóch, bo strony w samym JS-ie się nie robi) i zaoszczędzić masę czasu i zasobów.

**Sosna:** A jakiego chciałbyś się nauczyć?

**Decaded:** Każdego po trochu. Dobrze jest mieć wiedzę ogólną, zwłaszcza jak planujesz się dalej rozwijać w tym kierunku.

**Sosna:** Planujesz coś ciekawego w przyszłości dla forum?

**Decaded:** Na ten moment nie, jednakże jutro mogę wpaść na ciekawy pomysł i spróbować go wprowadzić.

Jestem otwarty na propozycje i jeśli ktoś ma pomysł na zmiany, to chętnie go usłyszę. Dość łatwo mnie znaleźć.

**Sosna:** Jakie było najtrudniejsze zadanie, z jakim się zmierzyłeś w karierze admina?

**Decaded:** Będzie to odbudowa struktury forum po „reformach” przeprowadzonych przez Spidiego, której elementy widać po dziś dzień.

Podam też najbardziej irytujące zadanie, z jakim miałem do czynienia – przywracanie utraconych kont użytkowników po awarii bazy danych. Samo w sobie było to prostą czynnością, która polegała na ręcznej zmianie ID nowego konta (które założył użytkownik) na ID przypisane do starego. Popętnienie tu błędu oznaczałoby, że ktoś otrzymałby dostęp do wszystkich treści, które ktoś napisał, a pomyłone konto przestałoby istnieć, więc wszystko trzeba było sprawdzać po kilka razy.

**Sosna:** A najnudniejsze?

**Decaded:** Nie było takich, wszystkie na swój sposób były ciekawe (przynajmniej dla mnie, gdyż mogłem się czegoś nauczyć lub podszlifować już posiadaną wiedzę), ale trafiły się monotonne. Najlepszym przykładem będzie tu tworzenie rang opiekunów.

Gdy pierwszy raz zjrzałem do uprawnień, dosłownie się załamałem. Nie mam pojęcia, kto się tym wcześniej zajmował, ale poszedł po najniższej możliwej linii oporu i każdy miał uprawnień większe niż powinien. Aktualnie każda ranga opiekuna ma uprawnienia



tylko w swoim dziale, a żeby tego dokonać, musiałem każdej ręcznie przypisać jej „rewir”. Była to najbardziej monotonna rzecz, jaką wykonałem od początku mojego pobytu na tym forum, wliczając wszystkie pozostałe funkcje, jakie dane mi było pełnić.

**Sosna:** Jak długo zajęło Ci oswojenie się ze specyfiką silnika, na którym pracuje forum?

**Decaded:** Dostłownie kilka minut. Jest dość intuicyjny, wystarczy umieć czytać, by wiedzieć co i jak. Wszystkie elementy też są tam, gdzie wydaje się, że będą. Jednakże jednocześnie jest dość toporny i nie zawsze działa tak, jakbym sobie tego życzył. Ale to chyba normalne, zawsze się trafi jakaś niedogodność.

**Sosna:** Co spowodowało, że zacząłeś interesować się psychologią?

**Decaded:** Hm... Od zawsze interesował mnie ludzki mózg, jego sposób działania i możliwości, a także podatności.

Psychika ludzka jest niczym system mózgu, który na odmianę jest jak komputer, a więc można go „zhakować” i spowodować, żeby odbierał świat nieco inaczej niż powinien. Można też sprawić, żeby ktoś zrobił dokładnie to, co mu każesz – ot, odrobina socjotechniki.

Lubię też słuchać, co ludzie mają do powiedzenia, a to pomaga w rozwiązywaniu problemów (i nie tylko).



Nie mam na tym polu jakiegoś specjalistycznego wykształcenia, zwyczajnie lubię „badać” rozmówców i zdobywać więcej informacji na bazie ich reakcji, niż sami mi podają podczas rozmowy.

**Sosna:** Gdybyś miał wymienić jedną rzecz, która Cię wkurza w ludziach, to co by to było?

**Decaded:** Jedną... Huh... Prościej by było wymienić, co mnie nie wkurza.

Mmmh... Dwulicowość i chamstwo to dwie rzeczy, które najbardziej mnie irytują, jednak dwulicowość jest delikatnie gorsza, gdyż z chamem jeszcze można jakoś współżyć (ignorowanie zazwyczaj wystarcza), ale osoba, która mówi jedno, a za plecami robi drugie... No, chyba każdy zna przynajmniej jedną taką osobę. Pomijając przypadki ekstremalne, dla mnie nie ma nic gorszego niż wbicie tego przysłowiowego noża w plecy.

**Sosna:** A lubisz przebywać z ludźmi czy niezbyt?

**Decaded:** Niezbyt. Źle się czuję w większych grupach. Od wyjścia towarzyskiego preferuję kocyk, książkę i kubek kakao. Jednakże nie odmawiam, gdy ktoś mnie gdzieś zaprasza, gdyż całego życia sam spędzić nie mogę.

**Sosna:** Jakie jest Twoje ulubione miejsce do życia?

**Decaded:** Yyy... Nie mam takiego? Odpowiada mi wszędzie, gdzie nie ma zbyt dużego ruchu i nic nie świeci po oczach.

**Sosna:** Masz może jakąś ulubioną książkę albo serię książkową?

**Decaded:** Eragon, Władca Pierścieni, Artemis Fowl oraz Pan Samochodzik, niekoniecznie w tej kolejności. Wszystkie to serie, które gorąco polecam każdemu.

**Sosna:** Masz jakiś gatunek muzyczny, który darzysz szczególnymi względami, czy raczej słuchasz wszystkiego, co wpadnie Ci w ucho?

**Decaded:** Słucham wszystkiego, co wpada w ucho, jedynie nie trawię muzyki klasycznej. Najczęściej jednak słucham power metalu i rocka.

Ostatnimi czasy (no ok, to się już ciągnie kilka lat...) lubię słuchać remiksów nightcore'owych, gdyż szybka muzyka pozwala mi wydajniej pracować. Niestety, znaleźć dobry remiks, który nie jest tandetnym pitch-upem, jest masakrycznie ciężko. Przez ostatni rok udało mi się znaleźć niecałą setkę takich remiksów, więc trochę biednie...



**Sosna:** Dlaczego Kraków ukradł cały śląski smog i kiedy go oddacie, bo Ślązacy powoli się duszą?

**Decaded:** Kraków nie posiada smogu, to tarcza antysatelitarna. I niczego nie ukradliśmy, cząsteczki same wyemigrowały za lepiej płatną i stabilną pracą.

**Sosna:** Czemu znaczki adminów są czerwone? Czy to komunistyczna propaganda?



**Decaded:** Ale Solarisa to odstawcie do lodówki, bo jeszcze się zepsuje.

**Sosna:** Ile ludzi przewinęło się przez projekt Everfree i kto najbardziej zapadł Ci w pamięć?

**Decaded:** Szczerze to nie pamiętam dokładnie, ponieważ kilka osób wpadło dosłownie na chwilę. Z tych, co zostali na dłużej, było 7 osób (nie licząc mnie i drugiego admina).

Każdy z tej siódemki zapadł mi w pamięć tak samo i współpraca była bardzo miła.

No, nie licząc jednej gęgającej jednostki. Przyznać muszę, że pomysły miał dobre, ale wprowadzał zbyt duży zamęt i nie miał szacunku do reszty grupy.

**Sosna:** Projekt Everfree miał wcześniej inną nazwę, a mianowicie Clopownia. Skąd pomysł, by właśnie taką nazwę nadać i kiedy doszłście do wniosku, że to jednak bez sensu?

**Decaded:** Tamtą nazwę wymyślił mkr (późniejszy techniczny radia Yay) i projekt ten nie miał nic wspólnego z Everfree.



Clopownia (albo raczej Stukotownia, gdyż „clop” to odgłos podków uderzających o bruk) była serwisem z fandomowymi serwerami gier (Minecraft, Counter-Strike, TF2, Terraria) i jej celem było ich utrzymywanie i rozwijanie, nic więcej.

Everfree natomiast, jak wspominałem wcześniej, jako główny cel miało (i nadal ma) samodoskonalenie się członków projektu.

**Sosna:** Dzięki za czas poświęcony na wywiad.

**Decaded:** Trochę ubogo, ale okey. Również dziękuję.

**Moon:** Dobrze, chłopcy, pogadaliście sobie o kodowaniu, to teraz kolej na moje pytania! Zaczniemy od samego początku... Decu, pamiętasz może, kiedy znalazłeś swojego pierwszego kucykowego mema, dzięki któremu możemy się dziś cieszyć Twoją osobą w naszym gronie miłośników kolorowych taboretów? Mówiąc prościej, od kiedy jesteś i udzielasz się w kucykowym fandomie?

**Decaded:** Dawno dawno temu, na zakazanej stronie, której imienia nie można wymawiać, natknąłem krótką animację z drugiego odcinka pierwszego sezonu (Dash wylatująca z chmury nad mostem). Kilka dni później w tym samym miejscu znalazłem animację Pinkie z Giggle at the ghosties. To był ten moment, gdy postanowiłem sprawdzić źródło pochodzenia tegoż dziwnie przyciągającego zjawiska. Znalazłem pierwszy odcinek, potem drugi, trzeci, czwarty... i nim się spostrzegłem, rewatchowałem pierwszy sezon po raz trzeci. Oficjalnie mogę powiedzieć, że wpadłem jak śliwka w dniu wydania przedostatniego odcinka pierwszego sezonu, jakiś czas później dołączyłem do forum.

**Moon:** Była jakaś konkretna rzecz w serialu o przyjaźni magicznych koników, która przyciągnęła Twoją uwagę do tego stopnia, że zacząłeś oglądać po kilka odcinków dziennie? Ile odcinków oglądałeś w czasie świetności fandomu?

**Decaded:** Nie. Chyba... Nie wiem. Nie mam pojęcia... To jest tak jak z nutką, która za bardzo wryje się w banię i nie masz jak jej wyrzucić z głowy... [Papa... Tutu... Tutu... Tu wawa...](#) Yyyy, znaczy się, no... Nie wiem, co mnie wciągnęło w Pastelowe Taborety, po dziś dzień się nad tym zastanawiam. Najpewniej było to spowodowane magicznym palcem Lauren Faust, gdyż wszystkie jej bajki wręcz uwielbiam.

Liczba odcinków na dzień... Cóż, było ich dużo. Najgorszy moment wyszedł jakoś pod koniec drugiego sezonu, gdy zaczęło mi brakować doby na oglądnięcie wszystkiego za jednym razem. To były mroczne czasy, a dzień bez rełacza był dniem straconym...

**Moon:** Mówiąc o świetności fandomu, jak zapatrujesz się na kolejną generację? Myślisz, że to jakoś wpłynie na naszą „martwą” społeczność?

**Decaded:** Jedyne, co mogę na ten temat powiedzieć, to nie podoba mi się zmiana fizycznych właściwości postaci (np. Shy stająca się ziemniakiem, jak to wygląda z concept artów). Poza tym podchodzę do tego całkowicie neutralnie, może obejrzę, może nie. Jak wpłynie na „martwą” społeczność... Czas pokaże. Może ją dobić albo wskrzesić napływem świeżej krwi i powrotem starej, jednakże bardzo powątpiewam w kolejną Modę na Puca.

**Moon:** Czy na przestrzeni tych wszystkich sezonów któraś postać spodobała Ci się bardziej od innych? Może masz jakąś kucykową waifu od samego początku, czy preferencje Ci się zmieniały?

**Decaded:** Rainbow i Twilight to po dziś dzień moje ulubione kuceły, gdyż reprezentują najbardziej wartościowe dla mnie cechy. Żadna nie była moją waifu, w każdym razie. Preferencje również bez zmian :)

**Moon:** Masz może jakąś ulubioną rasę? Co myślisz o neko-kucowych-ockach?

**Decaded:** Tak, mam. Pegazy. Nie wiem dlaczego, ale po prostu je najbardziej lubię.

Neko-Kuco-OC brzmi tak dziko, że aż chcę. Na szczęście znam kilku artystów, którzy produkują to połączenie niczym fabryki (taki CaptainPudgeMuffin, np.).

**Moon:** Drążąc dalej. Jak wyglądała twoja droga z licealisty, który zobaczył mem z kucykiem, do admina forum, którego nick znają chyba wszyscy jakkolwiek związani z fandomem? Opowiedz coś o tym

**Decaded:** Hem... Sam chciałbym to wiedzieć.

Zacznijmy od początku.

Zanim dołączyłem do fandomu, wszyscy znajomi mówili na mnie „Wilku” (szczerze, to nie wiem dlaczego), prowadziłem wówczas miniserwer TeamSpeak 3 dla ~50 osób i radyjko internetowe, było to pod nazwą „WolfServ” (lamerska, wiem xD). W międzyczasie graliśmy też w Tibię, jedna z moich postaci głównych zwała się „Vivendus Decaded”. Z czasem zaczęli mówić na mnie „Decu” i tak już pozostało.

Jakiś rok później, a był to czerwiec, Roku Lunarnego Dwa Tysiące Dwunastego, na blogu FGE przeczytałem pierwszy rozdział fika – „Zegary” autorstwa Albericha. Niedługo potem napisałem do niego z propozycją pomocy korekty tekstu i, ku mojemu zdziwieniu, zgodził się. Był to pierwszy krok w stronę udzielania się w fandomie.





Mniej więcej pół roku później forumowe radyjko przestało istnieć, więc zaproponowałem Tarrethowi (ówczesnemu Wielkiemu Awatarowi), że chętnie użyczę swoich usług, gdyż miałem pełne zaplecze techniczne własnego radia internetowego. Otrzymałem moją pierwszą, magentową rangę. Ilość dumy wylewającej się ze mnie w tamtym okresie była nie do opisania. Niestety, moja dusza perfekcjonisty była niezaspokojona i nieświadomie zacząłem działać jako moderator forumowego ShoutBoxa. Inkwizycja (moderatorzy globalni tamtych czasów) miała ze mnie mały ubaw, zwłaszcza gdy prowadziłem gry „prawda lub wyzwanie” na SB w celu opanowania jakiegś głównoburzy. <3

Kolejnym krokiem było otrzymanie uprawnień moderatora w Twórczości Fanów, dokładniej to w dziale Opowiadań Wszystkich Bronies. Byłem pierwszym Dzierżącym Łopatę, Opiekunem Księgozbioru, Carem Wszechfanfikcji. Do pomocy zaciągnąłem Dolara84 i kilkanaście tygodni później, gdy mogłem wspiąć się rangę wyżej, oddałem to stanowisko Dolarowi, a sam odsunąłem się na jakiś czas w cień. Czuję się spełniony z możliwości przekazania tej posady komuś, komu naprawdę na tym zależało (albo po prostu był masochistą [a wszyscy wiedzą, że Dolar nim jest]).

Sierpień 2013 – Tarreth pyta mnie, czy jestem zainteresowany posadą Moderatorsa Globalnego. Wyrażam swoją chęć objęcia stanowiska.



9 września 2013 Decaded został Inkwizytorem. Następuje czas płaczu, zgrzytania zębami, palenia niewiernych i rekordowego czasu reakcji na wszelkie

anomalie. Był to okres, w którym (łącznie ze mną) było 7 moderatorów, w tym znany i kochany Zegarmistrz. We dwójkę, z Zegarem, do dnia dzisiejszego utrzymujemy najwyższą skuteczność w liczbie zablokowanych kont (łącznie ponad 500, rekordowo 80 na głowę w jedną noc) używanych do trollowania na naszym pięknym forum. Ahh, to były czasy...

Rok później, we wrześniu 2014, miałem już na tyle „władzy”, że praktycznie pociągałem forumowymi sznurkami spoza sceny. Umiejętność dobierania słów pod osoby, by zrobiły to, o co je proszę, jest moją mocną stroną, niestety. Wstydzę się tego, acz cóż poradzę. Dzięki temu kilka osób zasiadło na różnych stanowiskach, a ja ponownie odsunąłem się w cień na jakiś czas. Jednakże jak daleko bym nie uciekł od forum, cały czas wiedziałem wszystko, co się dzieje. Ludzie z jakiegoś powodu zaczęli mi mówić o wszystkim, nawet jak tego nie chciałem. To się ciągnie do dzisiaj.

Kilka dni później zacząłem działać z cienia jako ręka administracji. Byłem Wyższym Inkwizytorem (najwyższe możliwe uprawnienia), ale nie miałem żadnej rangi na to wskazującej. Mijały tygodnie, a ja powoli ustawiałem forum po swojemu, wprowadzając nowe regulacje i propozycje. Za swoje czyny odpowiadałem tylko przed jedną osobą, której już z nami nie ma.

Kilka miesięcy później wróciłem na stanowisko Moderatorsa, w chyba najgorszym możliwym dla forum momencie. Kilka tygodni po tym (13 grudnia 2015) Spidi rozpoczął „restrukturyzację” forum, która tak je dobiła, że ponownie zrezygnowałem z oficjalnej funkcji (ale zachowałem uprawnienia). Mój „letarg” (gdyż nadal byłem tarczą forum i zatrzymywałem sporo trolli, zanim Zieloni się o tym dowiedzieli) utrzymywał się do 18 listopada 2016, gdy po awarii bazy postanowiłem pomóc Siperowi postawić forum na nogi. Nie chciałem zostawać administratorem, ale stało się i 21 listopada zostałem czerwonym.

Pierwsze miesiące były koszmarne, gdyż żeby odratować forum, musiałem całkowicie przemodelować wszystko, co wprowadził Spidi. Na dzień dzisiejszy jedyna zmiana, jaka pozostała po nim, to Opiekunowie działów, gdyż się (w miarę) przyjęła.

Od tego pamiętnego dnia, już oficjalnie, utrzymuję forum w stanie, jaki widać obecnie. Nie mam szans przywrócić mu minionej świetności, ale na ile mogę, na tyle będę trzymał je przy życiu i nie pozwolę upaść. Sam kucami nie interesuję się od dawna, ale za dużo pracy włożyłem w to forum i fandom, żeby tak po prostu pójść w cholerę

i pozwolić temu upaść. Bądźmy szczerzy – beze mnie forum najpewniej upadłoby najdalej kilka tygodni po awarii bazy, gdyż jedyna osoba mogąca temu zapobiec – Siper – ma zbyt zawałone życie prywatne, by jeszcze poświęcać resztki wolnego czasu na naprawę forum. Plus są jeszcze Opiekunowie, którzy potrafią zniknąć z dnia na dzień albo całkowicie się objąć kilka dni po otrzymaniu stanowiska. Teraz zajmują się nimi Szonszczyk i Zegarmistrz, ale wcześniej było to głównie na mojej głowie.

**Moon:** Przyznam, że opowieści o meetach, w których uczestniczyłeś z pewnym bliskim mi rysownikiem (hehe), urosły w moich oczach do pewnego rodzaju legend. Jak wyglądała Twoja przygoda z ludzką częścią społeczności? Na ilu pucomeetach byłeś? Preferujesz spotkania zorganizowane i z rozmachem czy mniejsze i spontaniczne?

**Decaded:** Nigdy nie byłem na zorganizowanym meecie, za dużo ludzi. Preferuje małe, spontaniczne i ze znajomymi mi jednostkami, którzy wiedzą, kim jestem poza Internetem.

Nie przepadam za dużymi ilościami ludzi, źle się czuję, jak dookoła mnie jest więcej jak 3-4 osoby.

Jedynie większe meety, na jakich byłem, to Katowickie w latach 2013-15, jednakże zawsze trzymałem się osób, z którymi na nie jechałem i bardzo, bardzo rzadko się udzielałem w jakikolwiek sposób. Ba, praktycznie nikt nie wiedział, że na takim meecie byłem.

Natomiast jeśli chodzi o meety z Tym, Który Skradł Twe Serce, to zupełnie inna liga i nijak mają się do pucy. Boję się też myśleć, co Ci naopowiadał, ale lepiej niech to zostanie tajemnicą. :]

**Moon:** Jakie było Twoje najzabawniejsze doświadczenie ze spotkań tego typu?

**Decaded:** Hmm... Meet w Lublinie, jakieś półtora roku temu. Przebrałem się tam (a raczej moje „drugie ja”) za dziewczynę, byłem dość hiperaktywny (ciemne czerwone włosy, czarny strój, trochę pomadki i kredek) i hugałem,

kogo popadnie. Nie, nikt się nie kapnął, kim jestem. Tak, na afterze chcieli stawiać mi drinki. Tak, potrafię brzmieć jak dziewczyna i robić to przekonująco. No-Homo.

**Moon:** Wielu naszych starych towarzyszy opuściło już to tęczowe pole bitwy, utrzymujesz może z nimi kontakt? Myślisz, że kiedyś było lepiej?

**Decaded:** Nie, nie utrzymuję. Nie przywiązuję się do ludzi zbyt mocno i jak ktoś przestanie się odzywać, to nie widzę powodu przypominania mu o mnie. Jeśli będzie chciał, to się sam odezwie.

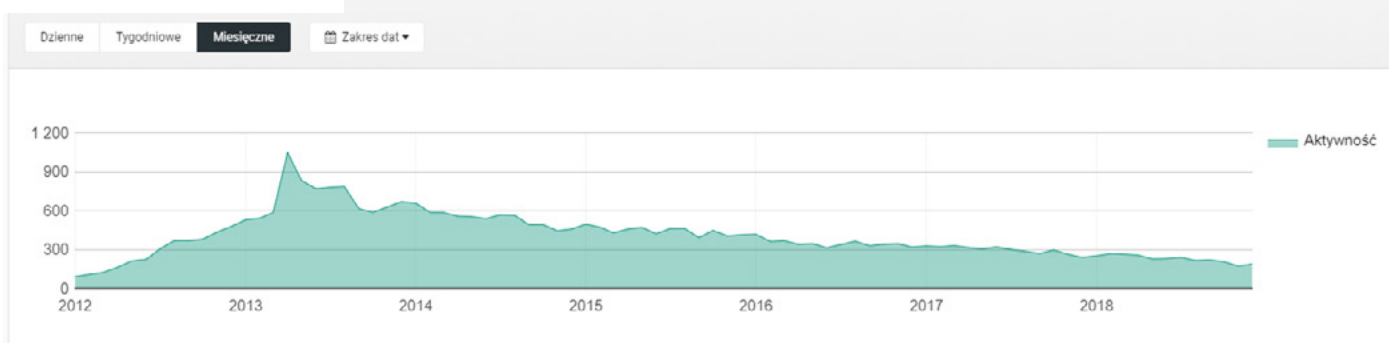
Zaś co do czasów... Moim zdaniem to nie ma tak, że są czasy albo że ich nie ma. Gdybym miał powiedzieć, co cenię w fandomie najbardziej, powiedziałbym, że ludzi. Ekhm... Ludzi, którzy podali mi pomocną dłoń, kiedy sobie nie radziłem, kiedy byłem sam. I co ciekawe, to właśnie przypadkowe spotkania wpływają na nasze życie. Chodzi o to, że kiedy wyznaje się pewne wartości, nawet pozornie uniwersalne, bywa, że nie znajduje się zrozumienia, które by tak rzec, które pomaga się nam rozwijać. Ja miałem szczęście, by tak rzec, ponieważ je znalazłem. I dziękuję fandomowi. Dziękuję mu, fandom to fajne miejsce, fandom to życie, fandom to przeszłość i przyszłość. Wielu ludzi pyta mnie o to samo, czy fandom umiera?, czy kiedyś było lepiej? A ja odpowiadam, że to proste, to nie fandom umiera, to właśnie ludzie sprawiają, że dzisiaj na przykład fandom tętni życiem, a jutro... kto wie, dlaczego by nie, przestanie istnieć dla kogoś ot, choćby dlatego... znaczy... Twicorn.

**Moon:** Trochę czasu już sprawujesz pieczę nad forum MLPPolska. Jak oceniasz kondycję forum i jego użytkowników? Jak aktywność zmieniała się na przestrzeni tych wszystkich lat Twojej działalności?

**Decaded:** Forum jest jak rak po wieloletniej chemioterapii. Niby martwe, ale dalej walczy i odmawia oddania ostatecznego tchu. I dobrze.

Aktywność ludzi ciężko opisać, więc zaprezentuję tę oto tabelkę. Nie ma to jak [suche fakty](#)<sup>1</sup>.

## Oдноśnik 1





**Moon:** Sosna pytał już o techniczne sprawy i problemy związane z forum. Czym, oprócz naprawiania błędów, zajmuje się administrator Trollski? Lubisz swoją robotę?

**Decaded:** Trollowaniem użytkowników, dodając przycisk „usuń konto” zaraz pod „wyloguj”. Naturalnie, zamiast konto usuwać, otwierało YouTube z pewnym filmikiem. Get Rick Rolled, is what they say. Poza tym administrator zajmuje się rekrutacją i nadzorem ekipy, wspiera moderację bardziej zaawansowanymi narzędziami i reaguje na wszystko, co wykracza poza możliwości ogóreczków. Do tego dochodzi jeszcze monitorowanie forumowego maila i czytaniem po wielokroć tego samego, mniej więcej w tym stylu: Jestem niewinny! Moderacja się na mnie uwzięła! Odbanujcie mnie natychmiast! GĘGĘGĘGĘGĘ!!!

Tak, lubię to, co robię. Nawet bardzo.

**Moon:** Jest coś, za co jesteś wdzięczny faktowi, że zacząłeś interesować się kucykami pony? Co dobrego przyniósł Ci ten martwy fandom? Uważasz, że było warto?

**Decaded:** Szczerze? Im dłużej myślę, tym mniej powodów mogę podać, dla których miałbym być wdzięczny taboretom. Zmarnowały mi masę czasu, którego już nie odzyskam. Fandom przyniósł mi jedynie doświadczenie praktyczne w kwestii informatycznej, co i bez niego można zdobyć. Warto było marnować na niego 7 lat? OJ, TAK. Niczego nie żałuję.

**Moon:** Masz może jakichś ulubionych kucykowych artystów? Jakaś persona w całej, nie tylko polskiej, społeczności fanów pastelowych koników zrobiła na Tobie wrażenie?

**Decaded:** Nie, nie mam. Nikt też zbytnio nie zrobił na mnie wrażenia. Jednakże posiadam kilku artystów, których styl mi się bardziej niż podoba. Będą to (kolejność losowa): Yakovlev-vad, tomatocoup, MagnaLuna, ZiG-WORD, MadHotaru, InuHoshi-to-DarkPen, NCMares, LimreiArt.

**Moon:** Udzielasz się może na zagranicznych forach czy jesteś raczej lokalnym patriotą?

**Decaded:** Udzielam, acz ich nazwy i przeznaczenie pozostawię dla siebie.

**Moon:** Co było szybciej, puce czy animu?

**Decaded:** Animu. Pomijając klasyczne kreskówki jak Smerfy, Krecik, Muminki i inne z lat 80-90, to praktycznie wychowałem się na Dragon Ballu i Pokémonach. :)



**Moon:** Yukkiii... Znaczy się, jakie gatunki anime najbardziej lubisz? Przy okazji, o co tak właściwie chodzi z neko-pannami? xD

**Decaded:** Yyyyyy... \*patrzy na listę wszystkich oglądanych anime\* yyy... No... Tak... Znaczy... Nie wiem. Każdy gatunek jest dobry, jeśli wiesz, jak do niego podejść. Widziałem wszystko od psychologicznych horrorów, przez plasterki życia, komedie, SF, na gejowskim porno kończąc (Boku no Pico nie jest takie złe, jak ludzie mówią...). Na dzień dzisiejszy nie ma kategorii, z której nie widziałbym animca, i nie, nie jest to coś, czym powinno się chwalić. Przepraszam. Jestem degeneratem. Po wywiadzie pójdę popełnić sudoku.

Nie jestem w stanie podać gatunków, jakie lubię najbardziej. Wszystko zależy od dnia i mojego samopoczucia. Dzisiaj będzie to action, drama, supernatural, a jutro, powiedzmy, comedy, slice of life, romance. Moje upodobania zmieniają się jak w kalejdoskopie, ale jedna rzecz pozostaje stała – neko. Kocie uszka i ogonki to coś, za co mogę oddać duszę. Czemu? Nie wiem. Tak jest, odkąd pamiętam. Fetysz albo coś w tym stylu. :)

PS. Przez cały wywiad słucham jednej nutki. Powiniennem się leczyć... [PaPa](#), [TuTu](#), [TuTu](#), [Tu WaWa](#)...

**Moon:** Skoro oglądasz tyle różnych gatunków, to z pewnością masz szerokie pole do wychwytywania tak zwanych „peretek”. Jakie amino zaliczasz do zaszczytnego grona ulubionych? \*włącza swój MAL\*

**Decaded:** Niestety, jest to pytanie, które nie posiada jednej odpowiedzi. Mogę natomiast podać moje top5, które cały czas zmieniają swoje miejsce, gdyż nie mogę się zdecydować.



Oto one (kolejność losowa):

### **Hellsing Ultimate**

*(Action, Military, Horror, Supernatural, Vampire, Seinen)*

Istnieją istoty ciemności i zła, które nękają noc, pożerając każdego człowieka, który pechowo da się schwytać. Po drugiej stronie znajduje się Hellsing, organizacja zajmująca się niszczeniem tych nadprzyrodzonych sił, które zagrażają istnieniu ludzkości.

### **Grisaia no Kajitsu**

*(Drama, Harem, Psychological, Romance, School)*

Yuuji Kazami jest studentem z transferu, który właśnie został przyjęty do Akademii Mihama. Chce żyć zwyczajnym licealnym życiem, ale to marzenie może się nie spełnić w najbliższym czasie, ponieważ Akademia Mihama jest zupełnie czymś innym, niż wydaje się na pierwszy rzut oka. Składa się ona tylko z dyrektora i pięciu innych uczniów, z których wszy-

scy są dziewczętami. Yuuji zapoznaje się z każdym z nich, odkrywając więcej informacji na temat ich osobowości, ponieważ socjalizacja w takim małym miejscu jest nieunikniona. Powoli zaczyna poznawać prawdę stojącą za małą grupą studentów zajmujących akademię – każdy z nich ma swój własny udział w traumatycznych przeżyciach, które zostały ukryte przed światem zewnętrznym.

### **No Game No Life**

*(Game, Adventure, Comedy, Supernatural, Ecchi, Fantasy)*

Surrealistyczna komedia, która podąża za Sorą i Shiro, zamkniętymi NEETami, rodzeństwem i duetem gier online, ukrywających się za legendarną nazwą użytkownika „Blank”. Widzą prawdziwy świat jako kolejną kiepską grę; jednak dziwny e-mail rzucający wyzwanie na mecz szachowy zmienia wszystko – brat i siostra pogrążają się w niezwykłym świecie, w którym spotykają Teta, Boga Gier.

### **Sword Art Online**

*(Action, Adventure, Fantasy, Game, Romance)*

W roku 2022 technologia rzeczywistości wirtualnej posuwała się naprzód bardzo szybko, co dało początek MMORPG o nazwie Sword Art Online (SAO). Za pomocą technologii „NerveGear” gracze mogą kontrolować swoje awatary w grze, korzystając wyłącznie z własnych myśli. Jednakże nie jest to takie piękne, jak się wydaje, i główny bohater dowiaduje się o tym bardzo szybko, ponieważ śmierć w grze oznacza śmierć w realu, a wylogowanie się jest niemożliwe.

*Jest to jedno z nielicznych anime, na którym uroniłem łzę (i robię to za każdym rewatchem).*

### **Death Note**

*(Mystery, Police, Psychological, Supernatural, Thriller)*

Shinigami, jako bóg śmierci, może zabić każdą osobę – pod warunkiem, że zobaczy twarz swojej ofiary i wpisze jej imię w notatniku zwanym Death Note. Pewnego dnia Ryuk, znudzony stylem shinigami i zainteresowany tym, jak takiego notatnika użyłby śmiertelny człowiek, zrzuca go do świata ludzi.

*Opowieść ta nie należy do najlżejszych, a do pełnego zrozumienia historii wymagane jest nieco większe niż przeciętnie skupienie.*



**Moon:** To naprawdę mocne tytuły! Tak samo jak odpowiedź, więc kolejne pytanie będzie trochę mniej angażujące. Udzielasz się też w innych fandomach?

**Decaded:** Na ten moment nie.

**Moon:** Wiem, że poza programowaniem, twoją pasją jest jedzenie. Jakie potrawy najbardziej lubisz gotować?

**Decaded:** Nie posiadam takich. Robię to, co innym smakuje. Jak nie mam dla kogo, to nie gotuję, wolę zrobić kanapkę. Nie nazwałbym też tego pasją, no chyba że można tak określić wrzucanie w siebie śmieciowego żarcia tylko po to, żeby się zapchać i mieć spokój.

**Moon:** Masz może jakiś kulinarny cel lub konkretne danie, które chciałbyś opanować?

**Decaded:** Beef Wellington mistrza Gordona Ramsaya. Jeśli uda mi się to danie wykonać perfekcyjnie, to mogę umrzeć z czystym sumieniem.

**Moon:** Jakie jest Twoje popisowe danie? Podzielisz się z nami jakimś ciekawym przepisem?

**Decaded:** Będą to **rolady z kurczaka z nadzieniem serowo-czosnkowo-cebulowym w sosie pieczarkowym**, podawane z ryżem lub młodymi ziemniakami i ogórkiem kiszonym.

Proces tworzenia jest bardzo czasochłonny, ale jeszcze mi się nie zdarzyło, żeby ktokolwiek na danie narzekał. Należy na to poświęcić około półtorej godziny.

## Sposób przygotowania: Część I

**Czas wykonania: 10-20 minut, zależnie od Twoich umiejętności nożownika.**

Zaczynamy od odkrojenia z piersi wszystkiego, co się nam nie podoba – kości, tłuszcz, chrząstki. Następnie układamy ją na desce i od boku przekrajamy ją na dwie równe części. Następnie części te nadkrajamy, zaczynając od zewnętrznego boku (tego półkolistego) do środka, ale uważamy, by nie przeciąć do końca.

Powstały nam cztery „motylki”, do których będziemy wkładać farszyk.

Teraz bierzemy ząbek czosnku i tniemy go w małą kosteczkę (NIE MIAŻDZYMY). Dokładnie nacieramy nim wnętrze naszych „motylków”, zostawiając mniej więcej po równo czosnku w środku. Następnie posypujemy je wewnątrz delikatnie mąką i wkładamy do lodówki na czas przyrządzenia farszu.

Rozgrzewamy patelnię i topimy na niej nieco masła, uważając, żeby się nie przypaliło. Kroimy cebulkę w cienkie paski i wrzucamy na roztopione już masło. Smażymy kilka minut do zarumienienia, w międzyczasie na tarce trzemy serek, używając szerokich oczek. Ilość wedle uznania, nic się nie zmarnuje. Gdy cebulka się zarumieni, wrzucamy na nią garść startego sera i mieszamy do uzyskania jednolitej mazi. Dosyp serka, jeśli maż wygląda ubogo. Nasz farszyk jest gotowy, więc przekładamy go do miski w celu ostygnięcia, gdyż będziemy teraz wkładać w to nasze paluszki i nie chcemy się poparzyć wrzącym serem.



## Potrzebne będą (danie dla 4 osób):

- 1 kg kurczaka (dwie dorosłe piersi)
- 4 jaja kurze z wolnego wybiegu (klatkowe smakują jak kapsko)
- czerwona cebulka
- 1 ząbek czosnku
- ok. 200 dag pieczarek (mniejsze lepsze)
- kostka sera (polecam goudę)
- masło (nie margaryna, masło)
- mąka
- bułka tarta
- mleko 2%
- olej (ilość wystarczająca do głębokiego zanurzenia)
- ogórki kiszzone / sałatka „wegetariańska” (można dostać np. w Lidlu)
- przyprawy: „kucharek”, papryka czerwona ostra, zioła prowansalskie, curry, sól, pieprz
- folia spożywcza

Wyciągamy nasze motylki z lodówki i, używając naszych rąk (żadne widelce, heretyku!), ugniatamy farszyk i napełniamy nim piersi. Ilość farszu będzie się różnić i na pewno zostaną nadmiarowe kawałki mięsa – te odcinamy. Użyjemy ich do zatkania wszystkich powstałych dziur podczas sklejania rolad.

Gdy uporamy się ze wszystkimi – przykrywamy folią spożywczą i wkładamy do lodówki na 40-50 minut. Ma to na celu ułatwienie dalszej obróbki i zapobiegnięciu rozklejeniu się rolady podczas panierowania. Trust me here, tylko heretycy używają sznurków i wykałaczek w takim daniu.

### Część II

**Czas wykonania: ~25 minut (zakładając, że robisz z ryżem)**

Stawiamy wodę na ryż, kroimy pieczarki w paseczki, na patelni ponownie roztopiamy masło (pasek grubości i długości dwóch złączonych palców – wskazującego i środkowego osoby o średnim wzroście).

Gdy masło się roztopi, wrzucamy na nie pokrojone pieczarki i mieszamy, aż wchłoną je całe (a robią to spokojnie). W tym momencie przedstawiamy je dużej ilości soli – dosłownie wkładamy paluchy w sól i wyciągamy kopiastrą szczyptę. Dokładnie mieszamy i zwiększamy ogień. Męczymy je tak, aż nie puszczą swoich soków. Gdy to się stanie,

ponownie ogień skręcamy, posypujemy je małą szczyptą curry oraz pieprzu i przykrywamy na około 5 minut.

Gdy pieczarki sobie dochodzą, pora przygotować panierkę. Bieremy głęboki talerz, rozbijamy w nim jaja, dodajemy łyżkę stołową mleka, szczyptę kucharka, nieco większą szczyptę ziół prowansalskich, papryki ostrej (to wedle uznania) i curry. Po dodaniu wszystkiego i wymieszaniu powinno mieć lekko gęstą konsystencję (od wsypanych przypraw).

W tym momencie pieczarki powinny być gotowe. Dolewamy szklankę wody i zagęszczamy mąką w celu zrobienia sosu. Gdy ten jest gotowy, gasimy ogień i odkładamy na bok. W międzyczasie rozgrzewamy olej (głębokie zanurzenie, więc najlepiej frytkownica lub garnek) do około 220 stopni (średni ogień).

Wyciągamy nasze zmarzluchy z lodówki i przystępujemy do panierowania:

**mąka → jajko → mąka → jajko → bułka tarta**

Przed wrzuceniem na olej delikatnie ściskamy w rękach.

**Czas smażenia to około 5 minut / sztuka.**

Przed podaniem odsączyć na ręczniku papierowym. No, chyba że lubisz zawały – to spoko, jedz prosto z oleju.



Sos podgrzewamy i mieszamy chwilę przed polaniem rolady. Jeśli zostało Ci trochę star- tego sera – możesz rozważyć kuszącą opcję lekkiego posypania jej.

**UWAGA** – jeśli nie lubisz pieczarek, możesz je zastąpić np. kukurydzą, groszkiem i marchewką. Kup słoik takiej mieszanki, podgrzej na patelni i lekko zagęść wodą z mąką. Gotowe w 40 sekund.

Reszty tłumaczyć już chyba nie muszę. :)

*Smacznego!*

**Moon:** Nasz czas dobiega końca... ale muszę przyznać, że miło było dowiedzieć się czegoś więcej o Decu, mistrzu działania z ukrycia. Jestem też ciekawa, czy uda mi się kiedyś od- tworzyć te roladki. To teraz już tak ostatecznie, dzięki za wywiad i nutę, która wżera się w mózg... Powodzenia w tym, co robisz, bo robisz to do- brze, i niech nekopanny będą z Tobą!

**Decaded:** I ja również dziękuję, zarówno Tobie, jak i naszemu forumowemu Konarkowi.

Pozwolę sobie wspomnieć, że cały czas poszu- kujemy ludzi na stanowiska Opiekunów naszych Salcesonowych Taboretów. Wszystkie potrzebne informacje znajdziecie, klikając banner „Zostań Opiekunem Działu” po prawej części głównej strony forum :)



*Hejka! Dec here. Mam nadzieję, że wywiad ze mną przypadł wam do gustu. Domyślam się też, jak możecie mnie po nim odbierać. Jeśli będziecie chcieli się jeszcze czegoś dowiedzieć znajdziecie mnie na forum. Trzymajcie się i do zobaczenia!*







## Podróż przez generacje. G1

**P**przed wami kolejna część serii, której jak najszybszego zakończenia oczekiwałam już od samego początku i która kosztowała mnie zdecydowanie za dużo zdrowia psychicznego. Tym razem opowiem o pierwszej generacji, przez wielu oglądanej w dzieciństwie i powszechnie uznawanej za jedną z lepszych. Czy ta opinia jest słuszna?

»Gray Picture

W G1 jest wiele znaczących różnic w stosunku do pozostałych generacji. Jedną z nich z pewnością jest fakt, że w tej odsłonie serialu obok kucy występują też ludzie. Przy czym nawet jak nie są to dorośli, tylko starsze dzieci lub nastolatki, to zachowują się znacznie odpowiedzialniej i dojrzalej niż większość kucy, przez co koniki wydają się jeszcze bardziej infantylne, niż faktycznie są. Samego wyglądu ludzi nie będę się jakoś specjalnie czepiać, bo może nie jest wybitny, ale też nie jest wyjątkowo zły. Powiedziałabym, że dość typowy, jeżeli porównać do innych kreskówek z tego samego okresu. Inną dość znaczącą różnicą jest to, że oprócz kucyków występują tu też inne stworzenia, nie tylko smoki, ale też takie dziwne, trochę śmieszne żywe kulki kolorowej sierści. W przeciwieństwie do G2, w tej generacji ponownie występują tylko klacze (lecz u ludzi są zarówno chłopcy jak i dziewczyny), ale za to jednorożce, pegazy i kuce ziemne żyją wszystkie razem w jednym miejscu, czego nie było w G3. Są też morskie koniki, które bardzo zgodnie z nazwą żyją w rzece. Mimo to, najśmieszniejszą rzeczą

w nich jest to, że - przynajmniej te małe - pływają z dmuchanymi gumowymi kołami do pływania dla dzieci. W czym nie ma przecież nic dziwnego, jak miałam kiedyś akwarium, to narybkowi zakładałam malutkie kamizelki ratunkowe, żeby młodzieńskie rybki się nie utopiły. Potem większe ryby i tak je zjadały, więc może lepiej by było, gdybym zainwestowała w małe szable?



W tym miejscu już prawie tradycyjnie powinnam zacząć się wyśmiewać z wyglądu kucy. Osiołki z G1 mają wszystkie te wyjątkowo brzydkie cechy, które potem będą się pojawiać w każdej późniejszej generacji, aż w końcu ktoś przy tworzeniu G4 stwierdzi, że można by zrobić jakies ładne kuce. Kucyki są tłustymi salcesonami, mają nogi jak kiełbaski i wodogłowie (lecz tym razem jakąś lekką odmianę), ale do tego już się przyzwyczaiłam przez



te wszystkie odsłony „Podróży przez generacje”, co może też być objawem raka mózgu, którego najpewniej dostałam od oglądania G3.5 Jedynym, do czego naprawdę czuję potrzebę przyłączenia się jest to, że mordki kucy są czasem w dziwny sposób animowane, więc jak konik robi jakąś nietypową minę albo patrzy w bok, to mu łepki robi się dziwny, taki za okrągły, trochę jakby pysk mu się w czaszkę zapadał.

Jeżeli G2 mogłam pochwalić za to, że ktoś przysiadł nad wymyśleniem charakteru kucy, to w G1 niestety nie ma tak dobrze. Jak w wielu pozostałych odsłonach My Little Pony, koniki mają jedynie szczątkowe osobowości. Już ta trójka ludzi, która pojawia się regularnie w odcinkach, ma lepiej zarysowane charaktery, ale też nie ma co oczekiwać złożoności. Ale nie jest to duży minus, bo to nie ludzie, ani nawet nie kucyki są najważniejsi w tej generacji. To czarne charaktery królują w tej generacji. A oni są po prostu genialni.



Generalnie odcinki G1 można z grubsza podzielić na dwie kategorie. Spokojne odcinki typu „slice of life”, gdzie koniki grają w chowanego czy adoptują żeńską wersję Clifforda. Niewiele się w nich dzieje, ale nie są

najgorsze, umieściłabym je na skali fajności przeważnie gdzieś pomiędzy „oblecii” a „całkiem okay”. Ale jest też ta druga kategoria odcinków, która jest znacznie bardziej super. Jakies 20% bardziej cool. To te, w których klaczki muszą pokonać jakieś wielkie zło, które zagraża światu. Przy czym złodupcy są genialnie pomyślni i podejrzewam, że dla dziecka mogą być nawet straszni. Pastelowe osiołki muszą się zmierzyć z takimi zagrożeniami jak duch, który potrafi zmieniać swój kształt w nietoperza czy giga pająka, czy z wielką ośmiornicą, która ma zamiar zatopić całą krainę pastelowych koników albo ze skalnym psem, który chce zmienić w kamień wszystko to, co miękkie i urocze. Niestety kolorowe konie zawsze pokonują siły zła.

Widać, że niektórzy antagoniści z G1 stanowili inspirację przy tworzeniu czarnych charakterów do G4. Nawet więcej, taki Tirek został przeniesiony do najnowszej wersji serialu praktycznie jeden do jednego.

Czarne charaktery mają jedną dość śmieszna cechę. Znienacka zaczynają śpiewać. Znaczą, nie jest to cecha charakterystyczna tylko dla złodupców, bo pozostałe postaci też zaczynają śpiewać w najmniej oczekiwanym momencie, bo po co się starać przy tłumaczeniu jakiegoś wątku w fabule, jak można to zrobić piosenką. Ale jeżeli piosenki w wykonaniu bohaterów są takie sobie, to te w wykonaniu tych z ciemnej strony mocy są po prostu super. Naprawdę super, nawet w polskiej wersji językowej (oglądałam z polskim dubbingiem, jeżeli mam taką możliwość, bo czasami ciężko znaleźć dane odcinki, żeby zwiększyć sobie porcję raka).

Po obejrzeniu wszystkich poprzednich generacji My Little Pony muszę przyznać, że najlepsze z nich wszystkich są G1 i G2 (choć poprawniej byłoby to nazywać Opowieściami Kucyków), ale z zupełnie różnych powodów. G1 za genialnych antagonistów, a G2 za całkiem spoko charaktery głównych bohaterów. Do przeżycia jest jeszcze Newborn Cuties, ale G3 to rak. Zdecydowanie najgorsze jest G3.5, bo to już ciężka odmiana raka z przerzutami i niech umrze zapomniana, gdzieś w najdalszych odmętach Internetu.





# Nauki płynące z serialu: Sezon szósty

Morały dobre i złe

**W**itajcie, pierożki! Czas na szóstą część z tej serii artykułów i przyznaję, że nie mogę doczekać się końca serialu oraz fandomu, ponieważ średnio mi się chce dalej to analizować... No, ale skoro pomarudziłam na wstępie, to chyba mogę przejść do rzeczy. Naprawdę lubię sezon szósty, ale wcześniej nie analizowałam go aż tak pod tym kątem. Generalnie jego odcinki dzielą się na fenomenalne, dobre i beznadziejne. Z drugiej strony mój gust jest nieco dziwny i czasami doceniam robienie z Mane 6 wyjątkowych idiotek, tylko dlatego, że na swój sposób mnie to bawi.

»Cahan

## The Crystalling

Początek sezonu zaskakuje brakiem antagonisty. To pierwszy raz, nie licząc rozpoczęcia sezonu czwartego, tam jednak za zamieszaniem stał Discord i jego działania z przeszłości. Odcinek dzieli się na dwie linie fabularne – Starlight, próbującą odnowić więź z Sunburstem oraz krystalizację (to słowo brzmi tak źle) Flurry Heart (to imię zresztą też brzmi źle). Oba wątki w końcu się łączą i ekipa musi uratować Kryształowe Imperium.

Nie wiem, czy ten odcinek ma jakiś morał. Że nie warto porzucać przyjaciół? Że lepiej przyznać się do tego, że się zaważyło i żyć dalej niż dusić się w żalu oraz kompleksach? A może chodziło o to, że posiadanie dzieci jest okropne? Sądzę, że chodziło

o to ostatnie, a całość finansował Durex czy inny producent lateksowych ochraniaczy.

To wszystko byłoby lepsze, gdyby twórcy bardziej skrytykowali głupią listę Twilight. Albo jakby zrobili odcinek, że nie z każdym można się zaprzyjaźnić i to nieładnie narzucać się innym. Zresztą, później ten wątek powraca i okazuje się, że Sunburst i Starlight nie mają ze sobą wiele wspólnego, praktycznie się nie znają. To jest właśnie prawdziwy problem The Crystalling – odnowili kontakt, ale na siłę. Nie gadało im się dobrze, współpracowali zmuszeni przez Twilight oraz sytuację.

## The Gift of the Maud Pie

Poświęciłam się i ponownie obejrzałam ten odcinek. Nie wiem co o nim napisać, ponieważ był po prostu miłą, nudną i opowiadał o tym, że w prezentach nie chodzi o konkurowanie ze sobą, czyj jest lepszy. W zasadzie to prawda, jednak daje się je po to, by sprawić komuś radość. A zestaw do pielęgnacji ciała Stonka Kartoflana za jedyne 9,99 zł raczej tego nie zapewni.

Całe dwadzieścia minut o tym, że Pinkie chce kupić Maud sakwę na kamulca. A potem sklep jest zamknięty i jej nie kupi, więc wymienia armatę na sakwę od randoma na ulicy. W końcu Rarity mówi Maud prawdę, a Maud wymienia sakwę na armatę. W zasadzie to koniec, ale siostra Pinkie dalej nie dostała prezentu. Trochę przykre. Poza tym... Nie mogła poprosić Rarity, by uszyła coś na szybko?



## On Your Marks



CMC nie mają co robić ze swoim życiem, od kiedy mają znaczki. Dlatego próbują czegoś nowego, a ponieważ lubią różne rzeczy, to idą robić je osobno. Poza Apple Bloom. Ona nic nie lubi robić sama, dlatego w końcu wbija do grupy tanecznej, bo chce uprawiać taniec towarzyski. Niestety dostaje propozycję zostania solistką.

Czemu to jest głupie? Bo wcześniej spróbowała innych rzeczy, których też się nie robi samodzielnie! Ale zamiast próbować zaprzyjaźnić się z kimś innym w tamtych grupach, to od razu się poddawała. To tylko pokazało, jak niedostosowaną społecznie jednostką jest Apple Bloom. W końcu młoda klacz znalazła sobie zajęcie – poznała ogierka w swoim wieku i pomogła mu pokonać tremę oraz zdobyć znaczek... brawo.

Talentem CMC jest pomoc innym kucykom w odnajdywaniu znaczków, a także w czuciu się dobrze z tymi obrazkami na tyłkach. Brawo, Apple Bloom się niczego nie nauczyła, dalej robi to, o czym mówi jej CM. Niby miała kontynuować kurs tańca, ale... Czy widzieliście w jakimkolwiek późniejszym odcinku, by to robiła? Nie? No właśnie.

Z tego odcinka nic nie wynika, poza tym, że powinniśmy robić coś, co sprawia nam radość, nawet jeśli nie jesteśmy w tym jakoś szczególnie utalentowani. To prawda. Jednak niektóre odcinki serialu miały morał przeciwny do tego. Szkoda też, że MLP:FIM nie utrzymało tego wniosku.

## Gauntlet of Fire

Ember! Weeeeeeeeeeeeeee! Lubię ten odcinek i uważam, że ma całkiem niezły morał – współpracą oraz uporem można zdobyć więcej niż czystą siłą i walką ze wszystkimi. Miło też, że smoczyca lekcję przyswoiła i nie zapomniała o niej w kolejnych sezonach. Władczynie uskrzydłonych gekonów pojęła, że to brak przyjaźni uniemożliwił jej rasie zdobycie prawdziwej potęgi. Jed-

nocześnie niebieska jaszczurka poradziła sobie sama, bez wsparcia Spike'a i reszty, kiedy ci wrócili do Equestrii. To jest bardzo mądre – siła jednak też się przydaje.

## No Second Prances

Kolejny epizod z serii: każdy zasługuje na drugą szansę. No, może poza Cozy Glow, ale do niej dojdziemy w numerze trzydziestym trzecim. A i tak pewnie ją nawrócą w sezonie dziewiątym. Podobnie jak Chrysalis, Tireka, Sombkę, jego córkę, sir Adolfa Hooflera Deathmastera i autorkę tego artykułu. Ale dobrze, jeśli ktoś faktycznie zasłużył na przebaczenie, to jest to właśnie Trixie.

Dlaczego? W pierwszym sezonie niczego złego nie zrobiła. Przechwalała się jak każdy w jej zawodzie. A w drugim robiła złe rzeczy, ale pod wpływem artefaktu. Nie była sobą i naprawdę żałowała, kiedy pozbyła się Amuletu Alikorna. I właśnie jej Twilight nie chciała dać drugiej szansy. Nie Stalin Glimmer, nie Discordowi, nie Nightmare Moon, tylko właśnie jakiejś niezbyt sympatycznej, ale nieszkodliwej klaczy. Trixie nigdy nie chciała nikogo skrzywdzić. Musiała znaleźć się pod wpływem czarnej magii, by to się stało. Raczej zamierzała pokonać Twilight, nacieszyć się zwycięstwem i odejść.

No, ale Twilight wolała, by Starlight w ramach questu zaprzyjaźniła się z przypadkowym randomem, którego ona ściągnęła z ulicy, żeby pochwalić się przed Celestią. Ostrzeżenie Starlight i podzielenie się obawami byłoby na miejscu, ale odwalanie tej całej szopki już nie. Koniec końców Trixie okazała się godną przyjaciółką. Także każdy zasługuje na drugą szansę! Przynajmniej w Kucykowie. W prawdziwym życiu zdarzają się jednostki niereformowalne.



## Newbie Dash

Lubię ten odcinek, ale jaki w nim jest morał? Nie próbuj udawać kogoś innego? Nie bądź głupią bambaryłą? Nie popisuj się? Nie walcz z głupimi ksywkami? A może wszystko po trochu? Ja jednak sądzę, że chodziło o to, by się rozejrzeć, zanim się przejdzie na drugą stronę jezdni. To na pewno o to w tym chodziło. Bardzo dobra nauka dla dzieci, możemy iść dalej!



## A Hearth's Warming Tail

Odcinek świąteczny i wcale-nie-opowieść-wigilijna-po-raz-setny. Starlight nie ma zbyt chętności na obchodzenie świąt, więc musi posłuchać moralizatorskiej bajki o tym, że jeśli się nie pobawi z przyjaciółmi, to nadejdą białe zimno, wilcza zamieć i Geralt z Rivii... tzn. Windigos. Morału brak, w prawdziwym życiu co najwyżej rodzina się na ciebie obrazi. Świata nie obchodzą twoje święta. Chociaż... Święta = prezenty = zysk dla Hasbro!

## The Saddle Row Review

Pomińmy ten odcinek. Jego nie było. Po prostu. Nuda, dwadzieścia minut niczego, a morał z tego taki, że z niechcianych lokatorów są całkiem niezli niewolnicy.

## Applejack's „Day” Off

Fandom nienawidzi tego odcinka, ale ja go nawet lubię. Był zabawny i wcale nie taki głupi. Zgodzę się z tym, że często robimy coś złym sposobem, tracąc niepotrzebnie masę czasu, ponieważ tak się przyzwyczailiśmy i przez to nie widzimy problemu. Może i to było mocno przerysowane, jednak morał jest naprawdę mądry.

## Flutter Brutter

Jeśli twój brat jest pasożytem, to wywal go z domu. Zaczny odcinek i zaczny morał, że pasożytów i nierobów należy trzymać krótko, ale i wspierać – pomogę ci się ogarnąć, ale jeśli tego nie zrobisz, to radź sobie sam i nie wiś na garnuszku. Dzieci powinny uczyć się od najmłodszych lat, że nadejdzie ten dzień, kiedy będą musiały znaleźć sobie pracę i wyfrunąć z gniazda, bo jeśli nie zrobią tego dobrowolnie, to ktoś je do tego zmusi.

## Spice Up Your Life

Kuchenne Rewolucje Rarci Pie! Zaczny odcinek z niezłym morałem – nie można komuś mówić, że nie wolno mu czegoś lubić bądź nie. Nawet ja to muszę przyznać, nawet w przypadku rzeczy, które są obiektywnie słabe, bo się np. psują, w przypadku książek autor posługuje się polszczyzną na poziomie przypadkowego dziecka z Bangladeszu lub kurczak w restauracji był nieświeży.

Ma to bardzo dużo sensu w przypadku krytyków kulinarnych i rzekłabym, że Spice Up Your Life stanowi doskonałą parodię restauracyjnych trendów, a w szczególności kuchni molekularnej. Małe, bardzo estetycznie podane porcje (które za piątym razem się znużą, bo wyglądają tak samo), niepowalające smakiem.

Spice Up Your Life przede wszystkim wyśmiewa owczy pęd za modą. I to jest dobre. Dobrze jest powiedzieć nie i szczerze wyrazić swoje zdanie, że coś nam się podoba lub nie. Bo nikt nam nie może mówić, jak mamy się z czymś czuć.

## Stranger Than Fanfiction

Lubię ten odcinek i jego morał nie jest zły, ale... Quibble miał rację. Przygody Daring Do nie mają sensu nawet w świecie Equestrii, tak bardzo są nierealne. Pomysł, że A. K. Yearling to Daring Do był słaby, ponieważ to postać wzorowana na Indianie Jonesie! Ta klacz jest pegazem, ale bardzo rzadko korzysta ze skrzydeł, ponieważ gdyby to zrobiła, sytuacja nie byłaby wystarczająco dramatyczna. A te zagadki są na poziomie przedszkolaka.

W sumie doceniam, że ktoś zauważył ten absurd i napisał o tym odcinek. A morał, że można nie zgadzać się z innym fanem czegoś i jest to ok, jest... ok. Z drugiej strony nie mogę go poprzeć, ponieważ wojny fandomowe to wspaniałe źródło beki i nie chciałabym, żeby świat został ich pozbawiony.



## The Cart Before The Ponies

A tutaj mamy morał bardziej dla rodziców niż dzieci. Mądry odcinek, ale wątpię, by opiekunowie grupy docelowej pojęli, że to o nich. Szczególnie ci, którzy tego potrzebują. To jest okropne, kiedy rodzice niektórych purchląd robią za nich wszystko, ponieważ ma być tak, jak oni chcą. A dziecko jeszcze by zrobiło kicz i nie byłoby szpanu przed tą okropną Grażyną, matką Ani z 2B.

Opiekunowie często wykorzystują swoich podopiecznych do zaspokajania niespełnionych ambicji i to nie jest ok. Raz będzie to robienie pracy plastycznej o pieskach, a nie kotkach, a innym razem katowanie sześciolatków lekcjami gry na pianinie, chociaż sami zainteresowani woleliby karate. Pozostaje tylko współczuć takim dzieciom, bo życie to nie bajka, a ich rodzice raczej się nie ogarną, więc sorry, Kleo, ale skoro mamusia każe ci walczyć na miecze, to będziesz... a nie, ty jesteś kotem.



## 28 Pranks Later

Odcinek na czasie w dobie Internetu i mody na pranki. To miłe, że ktoś postanowił pokazać szkodnikom, że takie żarciki zazwyczaj wcale nie są zabawne. Nie oszukujmy się, większość akcji RD była na poziomie pewnego pana, który łapał kobiety za cycki i przebierał psa za pająka.

Co prawda wołałabym zgłoszenie Dash do prokuratury za narażanie życia, zdrowia i zniszczenie mienia albo danie jej po pysku, bo zwyczajnie na to zasłużyła. No, ale żarcik z zombie też spoko. Chociaż akurat prank ciasteczkowy był niezły – nieszkodliwy, ze skutkami, które powinny rozbawić większość kucyków. Pomijam sprawę ewentualnych alergii, bo to jest coś, czego się nie da przewidzieć, o ile osoba uczulona nie wie, że jej organizm reaguje w taki sposób na konkretną substancję.

## The Times They Are a Changeling

Nuuuuda! I znowu, że każdy może się zmienić, nie musisz być zły, blablabla. Problemy się wtedy rozwiązują... Ile można? I co, gdyby Thorax musiał dalej pasożytować na kucykach, ponieważ tak działa jego gatunek? Tinder Insect: Thorax, 20 lat, podmieniec. Stała praca, metr trzydzieści w kłębie, lubi komedie romantyczne. Chętnie poznam kucyka, wiek, płeć i wygląd dowolne, byle mnie pokochał. Tjaaaaaaaaaaaa.

## Dungeons and Discords

Kolejny serial dostał odcinek o graniu w RPGi. Gravity Falls zrobiło to lepiej. DnD nie jest złym odcinkiem, ale najlepsze są w nim żarty ze Spike'a i nawiązania do popkultury. No i sam temat RPGów nie został zaserwowany zbyt zachęcająco, a nawet wprost przeciwnie. Jeśli jest tu jakiś morał, to chyba ponownie taki, że czasem warto dać szansę czemuś nowemu, zamiast się przed tym bronić rękami i nogami. Z doświadczenia że sprawa nie jest taka prosta – czaj nie chcemy czegoś robić nie bez powodu.

## Buckball Season

To było ciekawe. Odcinek, pokazujący, że różne osoby potrzebują różnej motywacji. Zdecydowanie się z tym zgodzę, ale ponownie jest to odcinek dla rodziców i nauczycieli, a nie dla dzieci. Wywieranie na kims presji może przynieść odwrotny efekt, podobnie jak mordercze treningi. Niektórzy muszą coś lubić, żeby odnosić w tym sukcesy.

## The Fault in Our Cutie Marks

Nie wiem, jak mam interpretować ten odcinek pod względem przesłania. Może chodziło o to, że warto pogodzić się z tym, że pewne rzeczy są niemożliwe, ale to nic i czasem dopiero kolejne próby sprawią, że to pojmujemy.

## Viva Las Pegasus

Czyli o uprzedzeniach i wrogach słów kilka. Mądry odcinek, pokazujący, że ktoś, kogo nie lubimy, nie odpowiada za całe zło na świecie. A także, że wczorajsi wrogowie mogą okazać się dobrymi sojusznikami, nawet jeśli po wszystkim rozejdziemy się w nieprzyjaźni. Taka lekcja polityki dla najmłodszych.

## Every Little Thing She Does

*Droga Księżniczko Celestio!  
Dzisiaj nauczyłam się, że to  
bardzo nieładnie rzucać czar kon-  
troli umysłu na tych nudnych zna-  
jomych, z którymi ktoś inny każe  
mi się zaprzyjaźnić, na co tak  
średnio mam ochotę. Zamiast tego  
powinnam powiedzieć temu komuś,  
że w zasadzie to nie chcę tego robić.*

*Twoja uczennica,  
Księżniczka Cahan*

*Droga Księżniczko Cahan!  
Przypominam, że musisz zali-  
czyć te lekcje przyjaźni, bo ina-  
czej skończysz u mnie w lochu  
za próbę podboju świata. Dlate-  
go przestań marudzić i łaź po  
tych sklepach z ubraniami oraz  
butami.*

*Księżniczka Celestia*

Tak, problem w tych lekcjach przyjaźni jest taki, że Twilight zostawiła Starlight samą, naciskając na to, by je odrobiła. Samo zmuszanie do tego, by Starlot poznał bliżej Mane 6, było słabe. Lepiej byłoby wpaść z nią do takiej Pinkie i razem pobawić się w pieczenie, żeby Glim Glam nie została z tym sama. No, ale Księżniczka Przyjaźni jest beznadziejną nauczycielką. I naprawdę nie wiem, czego miał nauczyć ten odcinek.





## P.P.O.V. (Pony Point of View)

Punkt widzenia zależy od punktu siedzenia – to prawda, jednak nie sądzę, by P.P.O.V. był tutaj idealnym przykładem. Zwłaszcza, że Pinkie, Rarity i Applejack bardzo mocno ubarwiały czy wręcz kłamały. W prawdziwym życiu sytuacje wyglądają zupełnie inaczej – np. ktoś myślał, że ktoś inny się na niego wypiął albo celowo zrobił mu na złość. Dlatego mam nadzieję, że ten temat powróci w sezonie dziewiątym, ale będzie potraktowany w bardziej realistyczny sposób.

## Where The Apple Lies

Kłamstwo nie popłaca. Chyba że jesteś politykiem. Albo mówisz swojej dziewczynie, że pięknie wygląda w tej sukience i wcale się nie spasała. W tym drugim przypadku to często samoobrona. No, ale generalnie warto uczyć dzieci, że kłamstwa są złe. Może wtedy ten świat będzie lepszy. Łudzę się, wiem. Bo może i jestem cyniczna, straciłam nadzieję na lepsze jutro, ale naprawdę nie popieram pewnych zachowań. A na pewno nie popieram kłamstw.

## Top Bolt

Odcinek o tym, że nie powinniśmy ukrywać przed naszymi przyjaciółmi prawdy o nich, ponieważ możemy im w ten sposób na dłuższą metę zaszkodzić. W sumie prawda. Jeśli są naszymi przyjaciółmi, to powinni jakoś to przełknąć.

## To Where and Back Again

Starlot ratuje Equestrię razem z Trixie, Discordem i Thoraxem. A biedna Chrysalis ponownie oberwała Deus ex machiną. Jej własni poddani się zbuntowali, bijąc ją miłością. I właśnie dlatego nienawidzę miłości. Nie dość, że istnieje, to jeszcze pokonała mi waifu. A jeśli chodzi o morał, to cóż... Czasami musimy przejąć dowodzenie, bo świat tego chce. I musimy sobie poradzić. Takie życie.



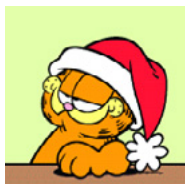


# „NEWS” DNIA

by Porcelanowy Okular







Coldwind – aspirujący pisarz, tłumacz, redaktor, ogółem człowiek siedzący po uszy w fanfikach. Żyje od lektury do lektury, w przerwach próbując jakoś ogarnąć życie. Wannabe programista gier komputerowych, z zamiłowaniem historyk.

## Feedbacku naszego powszedniego...

Z pewnością część z was, drodzy Czytelnicy, w jakiś sposób bardziej angażuje się w fandom, na przykład rysując nasze kochane taborety, pisząc fanfiki z nimi, tudzież robiąc coś bardziej egzotycznego. Ok, czy są na sali jakieś osoby, które zajmują się tym głównie dla własnej radochy i nie przejmują się za bardzo opiniami innych?

Aha, raczej niewiele osób się zgłosiło. Większość z was marzy o jakimkolwiek feedbacku. Jednym wystarczy lakoniczne: „fajne, pisz dalej”. Inni z kolei chcieliby czegoś więcej... Wszystkich łączy to jedno pragnienie. No, może nie tylko to, w końcu każdy chciałby też, żeby otrzymany feedback był możliwie jak najlepszy.

I właśnie tutaj zaczynają się schody. Mieliście kiedyś w życiu taką sytuację, że stworzyliście coś, co uznaliście za wybitne i ogólnie najlepszą rzecz, jaka przydarzyła się światu od czasu wynalezienia ketchupu, a gdy wreszcie przyszedł czas publikacji, otrzymane opinie były mniej niż entuzjastyczne? Czy może na odwrót, w końcu udało się wam coś stworzyć, ale w ostatniej chwili powstrzymaliście się od opublikowania tego, bo zaczęliście się bać reakcji publiki?

Pamiętajcie o jednej, ale to bardzo ważnej rzeczy: każdy feedback, nawet ten najbardziej negatywny, jest dla twórcy czymś dobrym. Każda opinia pozwala mu się rozwinąć i wyciągnąć potrzebne wnioski. Warto zaryzykować i pokazać światu swoją twórczość. Oczywiście, reakcje gorsze od oczekiwanych mogą czasami doprowadzić nawet do załamania się, utraty wiary w siebie, ale grunt to się otrząsnąć i spróbować polepszyć swój warsztat. To, że macie świadomość swoich błędów, jest akurat czymś dobrym - wiecie przynajmniej z czym musicie jeszcze powalczyć, na czym się skupić - o wiele lepszy jest taki „wróg”, niż jakiś nieokreślony, którym może być cokolwiek.

Z tego miejsca apeluję też do szeroko pojętej publiki: wyrażajcie swoje opinie otwarcie, nie zostawiajcie ich dla siebie. Rozwój autorów jest także w waszym interesie - przecież pragniecie coraz lepszego contentu, prawda? Nie narzekajcie dopiero, gdy upłynie jakiś dłuższy okres - jeżeli odpowiednio wcześniej wytkniecie twórcy jakiegoś babola, to kolejne jego dzieła będą o wiele lepsze (no chyba, że żyje on w bańce, która nie przepuszcza żadnych negatywnych opinii, ale to już temat na zupełnie inny tekst).

Drodzy autorzy i droga publiko: żyćcie w symbiozie - starajcie się, aby ta przebiegała bez większych problemów. Przemyślcie sobie parę rzeczy i wspólnie twórcie lepszy fandomowy content. Tym oto akcentem kończymy na dziś. Mam nadzieję, że czas spędzony na lekturze tego felietonu nie był dla was czasem straconym. Pozdrawiam i zapraszam chętnych do polemiki w komentarzach.



Gray Picture – nieogarniająca rzeczywistości licealistka, większość czasu spędza na unikaniu wykonywania jakichkolwiek konstruktywnych zajęć, czytaniu lub męczeniu swoich kotów. W wolnych chwilach udaje, że umie pisać i rysować oraz przegrywa w grach komputerowych.



## Żydzi są jacyś dziwni

Ministerstwo Edukacji Narodowej doszło jakiś czas temu do wniosku, że ma zdecydowanie za dużo pieniędzy, a w związku z tym postanowiło ufundować mi wycieczkę do Izraela. Więc jeżeli macie to (nie)szczęście jeszcze uczęszczać do szkoły i odnosicie wrażenie, że jest ona niedo-finansowana, to tylko dlatego, że Gray musiała sobie w listopadzie grzać dupę nad Morzem Martwym. A tak trochę bardziej serio, to moje liceum wzięło udział w projekcie, który zakładał m.in. wymianę ze szkołą w Tel Aviwie. W czasie tego projektu doszłam do kilku wniosków, które krótko i zwięźle można by podsumować słowami: „Żydzi są jacyś dziwni”.

### **Bezpieczeństwo (ponoć) najważniejsze**

Izrael to pod wieloma względami wyjątkowy kraj. Mocno różni się od Polski, w czym nie ma nic zaskakującego, w końcu znajduje się w zupełnie innym kręgu kulturowym. Zaskakujące jest to, że ten kraj w ogóle „działa”. Jest to bardzo młode państwo, liczące zaledwie jakieś 70 lat, które – łagodnie mówiąc – zostało „na siłę” utworzone na terenach należących do Palestyny. I jak chyba wszyscy doskonale wiedzą, nie zostało to przyjęte za ciepło ani przez Palestynę, ani przez sąsiednie kraje, czemu nie ma się co dziwić. Przez to, Izrael od chwili założenia był i do teraz jest w stanie wojny z otaczającymi go krajami. I tu się pojawia pierwsza dziwna rzecz typowa dla Izraela. Bo niby byłam uświadomiona, że podchodzą tam poważnie do tematu bezpieczeństwa, to zupełnie inną rzeczą jest zetknąć się z tym na żywo. Idziesz sobie spokojnie ulicą i mija cię kolejny patrol złożony zazwyczaj z dwójki żołnierzy w mundurach i z karabinami na ramieniu. Jak wyglądasz podejrzanie, to mają cię prawo wylegitymować. Obcokrajowcy muszą mieć przy sobie paszport. Mnie na szczęście ominęła taka wątpliwa przyjemność. Ilekroć wracałam wieczorem autobusem, to gdzieś obok przysypiał młody człowiek w mundurze, najpewniej wracający z ćwiczeń. Każdy obywatel

Izraela musi po skończeniu szkoły średniej odbyć szkolenie wojskowe, które dla mężczyzn trwa 3 lata, a dla kobiet 2. Co ciekawe, dowódcami małych oddziałów zazwyczaj są kobiety, co ponoć ma zniechęcić muzułmanów do szeroko pojętego „rozrabiania”, ponieważ część z nich uznaje aresztowanie przez kobietę za wyjątkowo poniżające. Mimo to, najbardziej zadziwiające były dla mnie kontrole bezpieczeństwa przed wejściem do każdej galerii handlowej, muzeum, różnych miejsc kultu czy na stację kolejową. Obowiązkowo każdy musiał pokazać zawartość swojej torebki bądź plecaka i przejść przez bramkę wykrywającą metale lub dać się sprawdzić innym tego typu wynalazkiem, co - przynajmniej dla mnie - było bardzo, bardzo stresujące, mimo że przecież nie łąziłam po Tel Aviwie z bombą w plecaku. Ale żeby było jeszcze przyjemniej, to akurat ci ochroniarze przed galeriami często nie umieli mówić po angielsku (albo na złość tego nie robili, kto wie).



Z jednej strony niby dbają o bezpieczeństwo, czasami nawet przesadnie, ale z drugiej - często mają je w głębokim poważaniu. Chociażby w grupie izraelskich uczniów, którzy przyjechali do Polski byli tacy, co ledwo mówili po angielsku oraz perełeczka, którą miałam wątpliwą przyjemność niańczyć. Ta wyjątkowa osobka nie



umiała kompletnie nic powiedzieć po angielsku. Kto wysyła tak nieporadne dziecko (może trochę przesadzam, „nasi” Żydzi mieli od 15 do 16 lat) w tak daleką podróż? Od siebie tylko dodam, że komunikowanie się przez tłumacza google, na gesty czy przez którąś z przyjaciółek perełki było jedną z najbardziej męczących i irytujących rzeczy, z jaką ostatnio się spotkałam. Trudniejsze jest chyba tylko telefoniczne umawianie wizyty u lekarza.



### Zimno jest bardzo względne

Jak już wcześniej wspomniałam, przyjechałam do Izraela w połowie listopada. Przez większość pobytu rano było w okolicy 15 stopni, ale już popołudniami było dwadzieścia parę stopni. Jednak kiedy jednego dnia padało i cały dzień było niewiele więcej niż 15 stopni, wtedy Żydzi zaczęli panikować. Mnie nie wypuszczono z domu bez zimowej kurtki (która przeleżała cały dzień w plecaku), ale za to Żydzi nie tylko mieli grube kurtki, lecz także kozaki i wełniane czapki. Niby spodziewałam się, że są przyzwyczajeni do trochę wyższych temperatur, niemniej to mnie bardzo zdziwiło.

Innego dnia nie mieliśmy za dużo do roboty, więc polska grupa chciała pójść na plażę, bo w końcu Tel Aviv leży nad Morzem Śródziemnym, więc nie ma co marnować okazji. Zebraliśmy dość spory ochrzan za wyjątkowo głupie pomysły, bo przecież jest ZIMA. A wszystko przy miło świecącym słończku i ponad 20 stopniach.

### Leniwe były... albo leniwe chałki

Pierwszy dzień pobytu w Izraelu. Wchodzę do mieszkania „mojej” Żydówki i dostaję objaśnienia jak jej dom działa, gdzie co jest, takie najbardziej podstawowe pierdoły. I pani mama

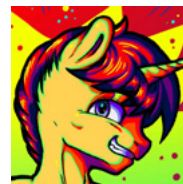
mówi mi, że u nich w domu używa się jednorazowych plastikowych kubków zamiast takich zwykłych. Pije się z nich raz, a potem wyrzuca. Przez chwilę czekałam na „tylko żartuję”, ale nie doczekałam się. A najśmieszniejsze jest to, że to nie ja trafiłam na jakąś wyjątkowo dziwną rodzinę, bo jak potem rozmawialiśmy w grupie polskich uczniów, to tak robili w domu każdego z „naszych” Żydów. Nawet więcej, u mnie chociaż używali normalnych talerzy. Za to rodzina, u której była znajoma, używała praktycznie tylko jednorazowych talerzy i kubków. Nawet do herbaty. Nawet w czasie szabatu, który jest przecież ważnym świętem. Nie jestem bardzo ekologiczna, ale - nawet jak dla mnie - to już mocna przesada. Przez chwilę miałam nadzieję, że to jakiś pokrętny sposób na oszczędzanie wody, bo w końcu Izrael to kraj na środku pustyni. Ale nie, potem się dopytaliśmy i chodzi o to, że nie chce im się zmywać naczyń. Lenie.

I tu dochodzimy do kolejnego spostrzeżenia na temat Żydów, naprawdę nie lubią się przemęczać. Przejawia się to między innymi w tym, że samochody policyjne jeżdżą tam z cały czas włączonymi światłami. Czemu? Bo w ten sposób ludzie będą widzieć, że policjanci się zbliżają, więc nie będą robić rzeczy, których nie powinni. Inna sprawa, że zupełnie na porządku dziennym wydaje się tam łamanie przepisów drogowych i nikt nie zwraca na to zbytnej uwagi, więc ja tam nie wiem, czym zajmuje się izraelska policja.

A jak już jesteśmy przy braku przepisów i nie przemęczaniu się, to na każdym kroku można tam znaleźć elektryczne rowery czy hulajnogi do wypożyczenia. Równie często ludzie kupują sobie na własność podobne piekielne maszyny. I w ten sposób mamy miasta, w których samochody jeżdżą jak chcą, piesi nie uznają pasów i jeszcze gdzieś pomiędzy tym wszystkim jeżdżą te elektryczne cholerstwa. A żeby było ciekawiej, to owe „cudo” może jechać jakieś 30 km/h. Ja nie mam pojęcia, jak to wszystko może normalnie funkcjonować.

***Izrael jest piękny, ale Żydzi są jacyś dziwni.***

Ghatorr – samiec rasy śląskiej, który zawodowo zajmuje się programowaniem, a hobbystycznie szuka informacji na temat Greków w Indiach oraz dlubie fanfiki w których jest za dużo Sombry. Od czasu dla czasu lubi podrażnić redaktor naczelną - albo z przekory, albo z powodu ukrytych skłonności samobójczych.



## Ratunku, człowiek w Equestrii

Sporo z osób czytających kucowe fiki prędzej czy później natrafia na boleśnie schematyczny fanfik – oto człowiek trafia do Equestrii w postaci bądź to ludzkiej, bądź to kuca i zaczyna przeżywać niesamowite przygody. Obojętnie wpada do sadu rodziny Apple, by się pozachwycać jabłkami, zaprzyjaźnia się z głównymi bohaterkami serialu, może jeszcze okazuje się, że ma jakieś potężne magiczne moce. Oczywiście świetnie mu idzie, bo jest fanem serialu i zawsze marzył by się tu dostać... STOP.

Ludzie, Equestria... Niby te dwie rzeczy się nie dodają, ale czasami po prostu nie można się powstrzymać, by nie wrzucić do magicznej krainy kilku dwunogów. W zależności od sytuacji mogą tam trafić jako ludzie, kucyki lub inne stworzenia, mogą podmienić umysł jakiegoś lokalnego stworka (co stanowi jednak osobną kategorię opowiadań, które rzadziej cierpią na przedstawione klisze) albo wręcz może do tego dojść na skalę masową, jak w opowiadaniach o Biurach Adaptacyjnych. Zajmiemy się tutaj tymi dwiema pierwszymi kategoriami.

Klisze fabularne nie są niczym złym – powiem to od razu. Tak jak każde narzędzie narzędzie potrafią być użyteczne w rękach osób, które potrafią się nimi posługiwać. Sytuacja jest tu analogiczna do przypraw – pewnie każdy z nas miał nieprzyjemność jeść potrawę, która była zbyt mdła albo miała aż nazbyt interesujący smak

Problem numer jeden to przekokszeni bohaterowie. Miałem nieszczęście oglądać pewne anime, gdzie już w pierwszym odcinku główna postać stała się bogata, zaczęła gromadzić harem i na dodatek odkryła, że jest w stanie używać dowolnego rodzaju magii. Nietrudno zgadnąć, że było to niezbyt ciekawe. Bez wyzwania nie było najmniejszego powodu, by

kontynuować oglądanie, szczególnie gdy usłyszałem, że w kolejnych odcinkach, jakimś cudem, moce bohatera tylko wzrastają. Samo w sobie nie jest to problemem – dla przykładu, One Punch Man potrafi mieć postać, która pokonuje wszystkich jednym ciosem, a Superman w porównaniu do przeciętnego śmiertelnika jest półbogiem – ale zabiło to kompletnie suspens, nie dając nic w zamian. Nie było to użyte w celach komediowych ani by cokolwiek przekazać.

Drugim problemem jest powtarzalność wydarzeń. Ciężko wymyślić coś kompletnie oryginalnego, w końcu historia literatury ma dobre kilka tysięcy lat, ale kolejne pojawienie się w Everfree zakończone wpadnięciem na farmę Applejack lub do Fluttershy po prostu potrafią znużyć. Niekoniecznie to odstraszy czytelnika, ale może zniechęcić go już na starcie. Czasem jednak taka klisza może się przydać do przełamania stereotypów – ot, chociażby zaserwować bohaterowi kopniak na Akrach.

Kolejny problem? Przyjaźń. Niby przyjaźń to magia, ale w pewnych warunkach się po prostu robi od tego niedobrze. Stereotypowe postacie ludzkie nie mają większych problemów z zaprzyjaźnieniem się z połową obsady serialu, przede wszystkim z Lyrą, której fascynacja na punkcie palców będzie graniczyć z obsesją. Tak jak w powyższych przykładach nie jest to koniecznie złe, ale na tyle często widziałem mocno przesadzone eksplozje magicznej przyjaźni by to zignorować.

Dochodzi jeszcze źródło wszelkiego zła na świecie – filozofia. Gdy tylko do Equestrii trafi jakiś człowiek, to często wprost nie może się powstrzymać by nie pomarudzić jaka to Ziemia jest zła, ludzie są niedobrzy, a tu w Equestrii jest tak miło i pokojowo. Czasem przerażone ludzką brutalnością kucyki wręcz potrafią prowadzić polowania na nieszczęśnika, który wpadł do nich z wizytą, ignorując fakt, że w ich krainie znalazłoby się kilka gatunków, które potencjalnie są jeszcze bardziej niebezpieczne od przeciętnego zjadacza chleba. Do granic absurdów dochodzono w fikach



z kategorii Biur Adaptacyjnych gdzie w oparciu o takie myślenie w niektórych opowiadaniach przeprowadzano masowe zmiany ludzi w kucyki. To delikatny temat, a stanowczo zbyt często początkujący pisarze podchodzą do niego z gracją słonia.

Jak widać po tej (i tak mocno skróconej) liście, wysyłanie dwunogich naczelnych do świata kolorowych taboretów bywa niebezpieczne. Czy jednak nie należy w takim razie tego robić? Wręcz przeciwnie, można – motyw kontaktu dwóch kultur, pierwszego kontaktu z obcym gatunkiem, może poznawania nowego świata albo mierzenia się z własnymi oczekiwaniami...

W ciekawy sposób podszedł do tego autor „Misunderstandings”, gdzie główny bohater natrafia na spory problem – nie rozumie, co mówią te wszystkie kolorowe istoty, co prowadzi do historii przepełnionej coraz tragiczniejszymi pomyłkami komunikacyjnymi. Z kolei w „Smaku Arbuza” przedstawiona Equestria różni się od serialowej i to mocno – na tyle, by trafiający do tej krainy bronies mieli paletę ciekawych reakcji po zderzeniu się z prawdą. Jeden z najlepszych fików jakie czytałem w życiu, „The Ballad of Echo the Diamond Dog”, również zaczyna się od wrzucenia człowieka do Equestrii, ale z ciekawą zmianą – ten

trafia tam nie jako przedstawiciel homo sapiens ani kucyk, a jako diamentowy pies. Do tego błyskawicznie żegna się ze swoimi strunami głosowymi. „Oh to be old again” podchodzi do tematu od strony komediowej – główny bohater zostaje żrebakiem, któremu absolutnie nikt nie wierzy w niestworzone historyjki o jego pochodzeniu, a do tego lokalna pani psycholog uznaje to za przejawy poważnych schorzeń. Warto jeszcze wspomnieć o „My Little Person: The Strange Case of Lyle Hartman”, gdzie człowiek trafia w ciało Lyry, obsesyjnej fanki serialu „My Little Person”. Fabularny twist zaprezentowany przez autora jest ciekawym wynalazkiem na tle reszty opowiadań o ludziach w Equestrii.

Przy pisaniu po prostu trzeba się wyrobić – niewielu ludzi zaczynało od razu pisać niewiarygodne epepeje, które wszyscy pokochali od pierwszego spojrzenia. Ważne jest jednak też zrozumienie, co należy pisać i w jaki sposób, a do tego przydaje się wiedza o klichach, która pomaga nie odstraszyć czytelnika, ani nie zniechęcić siebie samego do dalszego kontynuowania pracy. Na szczęście z powstaniem takich inicjatyw jak „Klub konesera polskiego fanfika” zawsze można wpaść z wizytą, aby się upewnić, że to, co się pisze jest zjadliwe.



# 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/>





# She-Ra and the Princesses of Power

Według Cahan i Sosny

**W** roku 2018 na Netflixie pojawił się remake She-Ry, czyli starej kreskówki o przygodach siostry He-Mana. Oczywiście, w Internetach zawrzało, bo jak to tak ruszać klasykę, odświeżać szatę graficzną, fabułę i zmniejszać cycki (pewnie w ramach ideologii gender!). Generalnie nastroje były różne – jedni hejčili, a inni bronili, na pohybel hejczącym. Dlatego dwoje dzielnych redaktorów Equestria Times postanowiło obejrzeć tę produkcję i ją dla Was zrecenzować! No, dobra, obczailiśmy to, bo nam się zwyczajnie nudziło.

»Cahan

## Wrażenia ogólne Cahan

Nie widziałam wcześniej starej wersji, więc moje nastawienie było na starcie neutralne. Za to słyszałam o tym dziele parę miłych słów od znajomych, więc postanowiłam dać mu szansę. Wizualnie jest ładnie, może szatę nie ma, ale wygląda porządnie, nic nie boli, a sama animacja jest płynna. Głosy aktorów w wersji angielskiej brzmią bardzo dobrze i pasują do postaci. Generalnie prezentuje się to lepiej niż trailer i grafiki krążące po sieci.

Nowa She-Ra szybko przypadła mi do gustu. Postacie okazały się dobrze napisane, zróżnicowane i dość naturalne, pomimo kreskówkowego przerysowania pewnych cech. W sumie nie powinno to dziwić, zważywszy, że to produkcja DreamWorks.

Fabuła jest w porządku, jednak osobiście uważam, że całość napędzają tutaj relacje pomiędzy bohaterami.

To solidny serial skierowany do dzieci, zwłaszcza dziewczynek, który nie zapewni raka dorosłym widzom.

## Sosna

Moim zdaniem serial wypada bardzo dobrze. Powiedziałbym nawet, że na tle oryginału wypada jak arcydzieło. Wcześniej wiedziałem tylko, że serial powstaje oraz że został shejcony pod wpływem grafik z trailera, co wydało mi się być zaiście absurdalne. Potem przeczytałem opinię Cahan na jednym z serwerów Discorda i postanowiłem obczaić „z czym to się je”.

Moje wrażenia są zatem, jak już wcześniej wspominałem, pozytywne. Fabuła jest poprowadzona sensownie, a animacja ładna, choć nie jest najlepsza na świecie i nie umywa się choćby do tych wysokobudżetowych Disneya, to jednak ma swój urok. Postacie, jak i ich charakter wydają mi się napisane bardzo dobrze, ich relacje wypadają zaskakująco naturalnie, a i fabuła jest napisana w ten sposób, że chce się ją śledzić z ciekawością i dowiedzieć się, co wydarzy się w następnym odcinku.

Moim zdaniem jest to serial, który zdecydowanie można obejrzeć z dziećmi oraz samemu, bo nie jest generatorem raka, a także nie powoduje, że oglądając go chciałoby się pociąć mydłem w płynie.

## Fabula Cahan

Fabula jest prosta. Adora wychowała się w Hordzie i pewnego razu znalazła w lesie na terenie wroga magiczny miecz, dzięki któremu może przemieniać się w She-Rę – magiczną wojowniczkę. Dostaje się do niewoli Rebeliantów i odkrywa, że Horda jest zła, zrobiła jej pranie mózgu; po tym sama dołącza do Rebelii. Nie brzmi odkrywczco, ale wypada całkiem dobrze, zwłaszcza, że serial nie skupia się zbyt na walce, która w wykonaniu She-Ry jest po prostu nudna. Zamiast tego nasi bohaterowie muszą zdobyć sojuszników, a także radzić sobie z własnymi kompleksami, słabościami oraz demonami przeszłości.



## Sosna

Zastanawiam się, co by tu napisać o fabule, żeby przy okazji nie sypać spoilerami jak z rękawa. A więc fabuła opowiada o Adorze, która została wychowana we frakcji „tych złych”, zwanych tutaj Hordą i całe życie wpajane jej było, że to księżniczki są czarnymi charakterami historii. Jest szkolona do walki z nimi i wybrana na dowódczynię sił Hordy. Po pewnym czasie, w trakcie jednego wypadu do lasu, znajduje magiczny miecz i zmienia się w She-Rę, odkrywa, że to Horda jest zła i robiła jej sieczkę z mózgu. Generalnie całość fabuły nie należy do specjalnie skomplikowanych, ale nie uznałbym tego za wadę, bo gdyby za bardzo ją skomplikowali, to całość historii byłaby po pierwsze niemożliwa do zamknięcia w 13 odcinkach, po drugie można by łatwo zgubić wątek i całość stałaby się zbyt trudna do śledzenia, a i rozwiązania zawitych wątków mogłyby się okazać po prostu durne.

## Bohaterowie Cahan

To zdecydowanie najmocniejszy punkt tej produkcji. Nie dość, że każdy z nich ma unikalny wygląd, to jeszcze charaktery są dobrze napisane i to po obu stronach konfliktu. To nie jest tak, że żołnierze Hordy są masą złośliwych z bandą zdegenerowanych dowódców, którzy dla rozrywki urywają łebki małym kotkom. Ciężko mi wybrać frakcję, której bym bardziej kibicowała, choć raczej wolę Catrę od Adory. No i bardzo mi się podoba, że niemal każdy ma jakieś backstory i nie robi czegoś „bo tak”. To właśnie przez to tak dobrze się ogląda coś, co w sumie jest bajką sci-fi dla dzieci, a jednocześnie przypomina miejscami dramat obyczajowy.

## Sosna

Postacie są najlepszym, co jest w tym serialu. Każdy bohater jest inny, posiada niepowtarzalny wygląd, osobowość i charakter. Historie wszystkich są napisane logicznie, spójnie i przede wszystkim są bardzo sensowne. Każdy ma swoje motywacje, w sumie żaden bohater nie jest kalką innego i każdy wie, jaką w tym świecie pełni rolę. Owszem, niektórzy są nieco zbyt przekoloryzowani i stereotypowi, jednakże dobrze te stereotypy zostały wykorzystane.



## Warstwa audiowizualna Cahan

Jest ok. Muzyka i głosy bardzo na plus. Projekty postaci oraz lokacji również. Niestety, ale widać pewne cięcia budżetowe. Jednak jak na współczesną animację typu serial, to jest dobrze. Nowa She-Ra przypomina mi nieco Steven Universe. Jest estetycznie, jest płynnie, ale pod żadnym względem nie jest to jakaś uczta dla oczu czy uszu. Nie odjęłabym za to punktów, ale też nie przyznałabym dodatkowych.



## Sosna

Angielskie głosy są dobrane bardzo dobrze, muzyka nie jest zła, muzyka z openingu wpada w ucho. Polski dubbing również jest całkiem dobry, aktorzy są dobrani całkiem nieźle. Jedyne, czego mogę się przyczepić w tłumaczeniu to fakt, że polski dubbing ma nieco inaczej napisane dialogi w stosunku do tłumaczenia w postaci napisów. Całe szczęście napisy można wyłączyć. Natomiast co do kwestii wizualnych, to niestety trochę widać ograniczenia budżetowe, niemniej jednak animacja jest płynna, a oprawa graficzna ma swój urok i przede wszystkim nie przeszkadza w oglądaniu, a to moim zdaniem duży plus. Dodatkowo postarano się o to, by każdy z tych bardziej głównych bohaterów miał swój unikalny wygląd. Choć szeregowi żołnierze Hordy to w większości wojna klonów, nie uznałbym tego za wadę, bo wątpię by w realnym świecie komukolwiek chciało się zaopatrywać każdego pojedynczego żołnierza w unikalny uniform wojenny.

## Jak wypada remake w stosunku do oryginału



## Cahan

Po obejrzeniu paru odcinków oryginalnej She-Ry doszłam do wniosku, że ludzie, którzy atakują remake „bo stara wersja była lepsza” są głupi albo ślepi. Stara She-Ra podobnie jak He-Man to produkowane po taniości. Aktorstwo głosowe nie istnieje, wszyscy bohaterowie wyglądają niemal tak samo, a fabuła to porażka. Generalnie całość opiera się na najbardziej chamskiej ekspozycji, jaką można sobie wyobrazić. Sama animacja zaś wygląda gorzej niż rzeczy, które tworzyłam na informatyce w szkole podstawowej. Mogłabym to porządnie zjechać, tylko po co? Nie doszukałam się tam ani jednej zalety. Zresztą, to była reklama zabawek z lat 80. Generalnie jestem pełna podziwu dla DreamWorks, że dostali do przerobienia taką kupę i zrobili z tego coś dobrego, dalej zachowując ogólny zamysł fabularny i charakter postaci.

## Sosna

Naprawdę chciałbym napisać cokolwiek pozytywnego o oryginale, ale zwyczajnie nie potrafię. Obejrzałem kilka odcinków, żeby mieć porównanie. Dość powiedzieć, że po ośmiu minutach pierwszego odcinka miałem zwyczajnie dość patrzenia na to i bardzo mocno zmuszałem się, żeby brnąć dalej w ten serial. Dialogi są wypowiedzane jednolitym, monotonnym tonem przez dokładnie wszystkich bohaterów, przez co miałem wrażenie, że głosy wszystkich podkłada ten sam aktor głosowy, a całość jest tak bardzo rozwleczona, jak to tylko jest możliwe. Dodatkowo sceny walki dostarczały mi solidną porcję raka, a śledzenia całości nie ułatwia wcale nagromadzenie postaci i to, że właściwie każda postać kobieca i męska wygląda niemal tak samo. Udźwiękowanie oryginału jest tak fatalne, że moje uszy krwawiły, gdy słuchałem dialogów. Animacja jest fatalna. Przez większość czasu pokazywane jest jak bohaterowie bezsensownie popierdalają z kąta w kąt w bodaj kilkuklatkowej animacji biegu. Przy oryginale nowa She-Ra wypada jak Rolls-Royce przy Fiacie Multipli, przy czym Multiplą jest tu właśnie oryginał. Podziwiam twórców remake'u, że z kupy, którą był oryginał udało im się zrobić coś, co ma sens i co można z przyjemnością oglądać i czekać na drugi sezon. Nie rozumiem natomiast jakim cudem znajdują się obrońcy oryginału. Czyżby nostalgia przeżarła im mózgi? A może chodzi po prostu o to, że „stara” She-Ra miała cyce jak donice? Cóż, tego się w sumie nie dowiem i nie wiem, czy chciałbym się dowiedzieć. Generalnie mógłbym zjechać oryginał z góry na dół, tylko nie widzę w tym sensu, zwłaszcza, że nowa She-Ra broni się sama.





## Zombieland Saga

**T**aki zombie to strasznie przydatna rzecz. Tani w utrzymaniu i eksploatacji, wszędzie jest pełno materiału do ich produkcji, no i nie jedzą za wiele. Nadają się do wielu zadań – mogą być szeregowymi żołnierzami, kopaczami rowów, pracować w barze szybkiej obsługi albo zajmować się dziećmi. Pierwszy raz jednak widzę, by w jakimkolwiek dziele – książce, komiksie czy serialu – zombiaki tworzyły zespół popowy.

»Ghatorr

Sakura Minamoto, zwykła japońska nastolatka, ma marzenie – chce zostać idolką, członkiem zespołu muzycznego. Pewnego dnia okazuje się, że ma nawet szansę je spełnić, ze względu na odbywające się w okolicy przesłuchanie. Szczęśliwa wybiega na ulicę... prosto pod koła nadjeżdżającej ciężarówki. Cięcie. Gdy odzyskuje świadomość, odkrywa, że ma nieco niezdrowy odcień skóry, nowe (i dość dziwne) zwyczaje żywieniowe, a dom, w którym się obudziła, jest wypełniony zombie. Na szczęście tajemniczy facet w okularach przeciwsłonecznych, imieniem Kotaro, przybywa, by wszystko (albo część. Albo chociaż odrobinę, by miała jako-taki obraz sytuacji) wyjaśnić – została wskrzeszona jako zombie, by razem z innymi nieświeżymi koleżankami stworzyć zespół muzyczny i ocalić całą prefekturę Saga! Jakoś.

Tak w skrócie prezentuje się sam początek anime „Zombieland Saga”. Pomysł, jak widać, dość nieortodoksyjny, ale na tyle szalony, by mógł się udać. Serial

ma dwanaście odcinków (jak na razie – trzeba czekać na drugi sezon), wypełnionych nieumarłymi, ich problemami, muzyką, humorem i kapką horrorowych klisz dla smaku. Ba, starczyło nawet miejsca na kilka scen, które dosłownie wyciskają łyżę z oczu. Dzięki oryginalnemu pomysłowi na fabułę twórcy mogli zaszaleć – w końcu ciężko przebić dziwnością grupkę zombie grających pop – i w toku serialu na przemian podchodzić do tematu komediowo, dekonstruować go, parodiować i robić z nim inne rzeczy, z których przynajmniej część jest pewnie nielegalna w niektórych krajach świata.

Największą siłą tego anime są jego bohaterowie. Obok Sakury, miłej i optymistycznej dziewczyny, która po zostaniu zombie traci większość wspomnień ze swojego życia, oraz ekscentrycznego, egocentrycznego i głośnego Kotaro (pod którego głos podkłada aktor znany z roli Okarina ze „Stein’s Gate” – trzeba przyznać, że postaci pasują do siebie charakterem), mamy jeszcze kolejną szóstkę nieumarłych. Każda z nich zginęła na inny sposób i żyła w nieco innym okresie historii (od ery restauracji Meiji, gdy zakończono rządy Szogunatu, czyli XIX wieku, po czasy współczesne), mają też drastycznie różne charaktery. Dzięki temu dostajemy: legendarną przywódczynię gangu motocyklowego, legendarną kurtyzanę, legendarną wokalistkę zespołu idolek, legendarną idolkę, legendarną aktorkę dziecięcą i legendarną nie-wiadomo-co.

W tak dużej grupie jest bardzo dużo miejsca na rozwój postaci i przedstawienie dynamiki grupy. Każda z postaci odgrywa swoją rolę i tylko jedna z nich na razie nie otrzymała odcinka skupionego wokół swojej



osoby. Ze względu na sporą ilość odniesień do jej przeszłości, które są przemycane w ostatnich scenach, można jednak zakładać, że twórcy planują to nadrobić w drugim sezonie. Co ważne, da się je polubić i nawet zainteresować się ich losami. Ze względu na różne okresy historyczne, z których pochodzą postacie, każda z nich ma nieco inne poglądy na otaczający świat czy na funkcjonowanie zespołu. Dochodzą też poważniejsze kwestie – jak choćby fakt, że każda z nich zginęła, a to dość traumatyczne wydarzenie. Zombi z PTSD? Tylko tutaj!

Klasą samą w sobie jest Kotaro, którego można naraz nienawidzić i kochać. Postać zachowuje się w sposób wyraźnie przesadzony, jej cele są zakryte całunem tajemnicy, a rola ogranicza się do organizowania kolejnych wydarzeń dla bohaterki. Przynajmniej tak to wygląda na początku – z czasem dostajemy więcej wglądu w jego psychikę. Mamy też kilka postaci pobocznych, mniej lub bardziej ważnych, z których kilka przewija się przez cały serial. Wyróżniają się tu przede wszystkim policjant – którego główną rolą jest bycie straszonym (nieintencjonalnie) przez nieumarłych – i dwójka metalowców, którzy zostają pierwszymi wiernymi fankami głównych bohaterki po zobaczeniu ich pierwszego występu.

Fabula nie jest zbyt wyraźnie zarysowana, ale im dalej, tym więcej pojawia się sugestii, że wydarzenia, które obserwujemy, są częścią większego planu. Odcinki stanowią przede wszystkim ciąg imprez i wydarzeń, na których występują nasze bohaterki – zaczynając od śpiewania w domach spokojnej starości.

Oczywiście, ze względu na tematykę „Zombieland Saga”, serial oferuje nam spore dawki muzyki. Nie zawodzi pod tym względem – większość utworów wykonywanych przez główne bohaterki to muzyka pop, która całkiem nieźle wpada w ucho, podobnie jak towarzysząca jej choreografia. Twórcy, jak z wieloma innymi rzeczami w tym anime, poszli jednak na całość, przez co mamy też możliwość posłuchania rapujących zombiaków, a nawet przekonać się jak nieumarli poradziliby sobie z heavy metalem. Kto by pomyślał, że growlowanie może im przyjść aż tak naturalnie?

Kreska jest przyjemna dla oka. Serial miesza sceny rodem z horrorów, z mrocznymi miejscówkami, w których snują się szaroskóre, nieumarłe stwory, z kolorowymi i radosnymi występami muzycznymi, zapewniając niezapomniane wrażenia dla oczu. Każda z ważnych postaci ma wyraźnie odróżniający się od reszty wygląd, przez co duża liczba bohaterów nie dezorientuje. Użycie CGI w scenach muzycznych wzbudza mieszane opinie – niektórym nagle trójwymiarowe dodatki mogą przeszkadzać i wyglądać nienaturalnie, ale moim zdaniem ubarwiają i ożywiają występy.

Czy polecam „Zombieland Saga”? Tak, i to bardzo mocno. Mamy tu wszystko, czego dusza zapagnie, od muzyki po sceny z gangami motocyklowymi (w końcu jedna z bohaterki jest „legendarną przywódczynią”), śmiech jest przeplatany łzami wzruszenia i przy każdym odcinku widz jest zaintrygowany, czym go tym razem zaskoczą twórcy. Z niecierpliwością czekam na drugi sezon.







## Grimgar of fantasy and ash

**P**odgatunek fantasy określany jako „isekai” jest całkiem popularny w dziełach z Japonii. W skrócie da się go opisać bardzo prosto - postać rodem z Ziemi trafia do innego świata, często rządzącego się prawami żywcem wyciągniętymi z gier RPG. Tam przeżywa niesamowite przygody, rozwija się, zawiera przyjaźnie, szlachtuje wraz z hordy... lub, ewentualnie, ma z tym wszystkim pewne problemy. Tak właśnie prezentuje się „Grimgar” - serial anime, który podchodzi do tematu tak realistycznie, jak tylko można. Jest to adaptacja mangi o tym samym tytule.

»Ghatorr

Haruhiro, Yume i jeszcze kilkoro innych nastolatków/młodych dorosłych budzi się (w zadziwiająco nowoczesnych ubraniach, z czego nie zdają sobie sprawy) w tajemniczym miejscu i bez żadnych wspomnień. Szybko dowiadują się, że życie w świecie, do którego trafili, jest dość kosztowne, a jedyna praca, na jaką mogą obecnie liczyć, to zawód eksterminatora potworów. Przyjmują tę pracę i dość szybko... odkrywają, że jest to niezbyt przyjemny zawód.

W typowych isekai bohaterowie przeżywają w nowym świecie mniej lub bardziej zabawne przygody. Początkowe problemy z reguły są szybko wynagradzane, okazuje się, że zależą od nich losy świata, takie tam. „Grimgar” podchodzi do tematu od zupełnie innej strony - nasi bohaterowie na początku nie radzą sobie kompletnie, każdy dzień jest walką

o przetrwanie, a nawet najslabszy goblin okazuje się być wyzwaniem. Podczas gdy w innych serialach bohaterowie mogliby już wesoło hasać po świecie i nabijać punkty doświadczenia, tutaj zastanawiają się, ile im jeszcze wytrzyma bielizna i długo świętują pierwszą okazję, by należycie się posilić za własne, ciężko zarobione pieniądze. Mimo to, wciąż można zaobserwować pewne podobieństwa do reszty isekai - bohaterowie zdobywają poziomy, dołączają do gildii itp., jak w grach komputerowych.

W tego typu quasi-obyczajowym serialu, w którym fabuła nie obraca się wokół ratowania świata, a desperackiej próbie uniknięcia śmierci z głodu, z konieczności nacisk musi zostać położony na postacie. Świat sam w sobie jest dość typowym fantasy, a w tle nie toczy się żadna rozgrywka o dużą stawkę, która popychałaby go do przodu. Gdyby nasi bohaterowie nie byli interesujący, nie byłoby powodu, by to oglądać - ale na szczęście tak nie jest. Zgraja, którą zaserwowali nam twórcy, zaczyna kompletnie bez żadnych wspomnień, ale nie jest kompletnie pustymi tablicami, na których świat ma boleśnie wyryć swoje doświadczenia - każde z nich zaczyna z własnymi przyzwyczajeniami, gustami, a nawet i problemami natury psychicznej. Dla przykładu, serial sugeruje, że jedna z postaci mogła mieć wcześniej jakieś zaburzenia odżywiania. Do tego niektóre osoby mają poczucie deja vu, raz się pojawia pijacki okrzyk „Australia!”, i tak dalej. Niestety, autorzy nie brną głębiej w tę kwestię, zamiast tego w pełni się skupiając na oddaniu życia postaci w nowym świecie.



Wraz z kolejnymi odcinkami nasi bohaterowie dorastają, hartują się, ale również ciężko przeżywają porażki. Grimgar nie bierze jeńców - twórcy nie wahali się zabijać postaci, choć w anime nie zdążyli ich wykończyć tyle, co w mandze. Żaden z członków drużyny nie ma na tyle dobrych zdolności, by choćby pomarzyć o samodzielnej walce, więc nie trzeba się martwić o przesadzenie przez autorów z ich mocami. Ba, w typowych isekai często się zdarza tak, że zesłańcy do obcego świata błyskawicznie pojmują zasady jego działania - ale w Grimgarze każda lekcja jest okupiona krwią, często w dużych ilościach. W tak beznadziejnej sytuacji nasi bohaterowie muszą nauczyć się współpracować i rozwijać swoje umiejętności z myślą o dobru grupy.

Oczywiście, nie wszystko idzie tak gładko. Postacie są tylko ludźmi - porażki są niszczące dla ich psychiki i nie zawsze radzą sobie z nimi w sposób, który by nie budził konfliktów. Szczególnie dobrze widoczne jest to przy jednym z bohaterów, mrocznym rycerzu imieniem Ranta, z trudnymi do zastąpienia umiejętnościami, ale charakterem, który nieustannie prowokuje kryzys za kryzysem o skali od „podglądanie przez dziurkę od klucza” po „spory konflikt o zachowywanie się jak bezduszny, samolubny dupek, po którego po śmierci nie przyjedzie karawan, tylko śmieciarka”. Ogólnie, dynamika relacji między postaciami napędza cały serial i pokazuje ich życia od stron, z którymi nie mieliśmy wcześniej za często do czynienia w anime.

Graficznie seria się dobrze prezentuje. Szczególny nacisk został położony na projekty postaci - każda z nich wyróżnia się wyglądem i jest niemożliwa do pomylenia z innymi. Ba, ciężko je pomylić z bohaterami innych seriali. Całość wygląda bardzo przyjemnie dla oka, a kreska dokłada się do poważnego klimatu serii. Równie dobrze sprawuje się muzyka i inne efekty dźwiękowe.

Ogólnie, „Grimgar” jest bardzo miłą odmianą od seriali, w których do tematu ludzi wrzucanych do świata fantasy podchodzono w sposób komediowy lub heroiczny. Tu nie ma mowy o jednym ani o drugim - co prawda od czasu do czasu puszcza się widzowi oko, ale nie wystarczy to, by przytłumić ogólnie dość ciężki i poważny klimat. Przed odkryciem tego serialu miałem nieprzyjemność oglądać odcinek pewnego anime, gdzie od razu po pojawieniu się w obcym świecie główny bohater był już bogaty, miał własny haremik oraz odkrył, że jest mistrzem w używaniu dowolnej magii. Podejście przedstawione w „Grimgarze” było miłą odskocznią od tego nudnego, nieśmiesznego koszmarku. Na początku może razić wolne tempo, ale jest to nieuniknione w serialu, który stara się być tak realistyczny, na ile pozwala mu swój własny świat fantasy. Polecam osobom, które lubią fantastykę i obyczajówki albo po prostu szukają nieortodoksyjnego podejścia do znanego i - zdawałoby się - do cna zużytego tematu. Nie jest to serial dla każdego, ale osobiście cieszę się, że wpadł mi w ręce.





# CRUSADER KINGS II

## Crusader Kings II

### Przeglądanie modów

**N**iedawno w Equestria Times recenzowana była pewna wyjątkowa gra strategiczna osadzona w średniowieczu - Crusader Kings II. Co więcej, przez pewien czas była dostępna za darmo, a i teraz od czasu do czasu można ją zakupić za niską cenę, jeśli się wie, gdzie szukać. Pewnym czynnikiem, który może odstraszać potencjalnych graczy, może być jednak liczba dodatków. Faktycznie, Paradox wyprodukował ich sporą ilość, a część z nich potrafi wprowadzać spore zmiany. Całe szczęście przy każdym DLC gra otrzymywała darmową łatkę, która ją rozwijała... a fani zadbali o bardzo, bardzo dużą liczbę modyfikacji, by nikt nigdy nie musiał się przy tej grze nudzić.

»Ghatorr

Gry Paradoxu mają to do siebie, że z jednej strony często się wydają niedokończone, a z drugiej że są bardzo łatwe do modyfikowania. Mogłoby się wręcz wydawać, że twórcy liczą na fanów i ich kreatywność - w wypadku ostatniego DLC, Holy Fury, pojawiły się wręcz głosy, że kilka opcji zostało wziętych z modyfikacji, jak na przykład rodowody czy bardziej rozbudowany generator losowego świata.

Niezależnie od tego czy te oskarżenia są prawdziwe, czy nie, pewnym jest że twórczość społeczności dodaje tej grze wiele życia. Od niewielkich modyfikacji, które dodają kilka wydarzeń albo pojedynczą kulturę, po ogromne dodatki, które kompletnie zmieniają grę.



Z największych modów na pewno trzeba wspomnieć o HIP - Historical Immersion Project. W gruncie rzeczy jest to „zaledwie” połączenie wielu mniejszych projektów, które zostały elegancko spakowane w jedną paczkę z zapewnioną kompatybilnością, by się ze sobą nie gryzły. W porównaniu do innych dzieł, które będą tu omówione, zmiany nie są zbyt wielkie, ale dostarczają doświadczenie najbardziej zbliżone do oryginalnej gry, znacząco je pogłębiając. Herezje, które istniały w naszym świecie, są dobrze przypisane (nie ma już manichean będących, z jakiegoś dziwnego powodu, odłamem zoroastryzmu), nowe kultury, nazwy prowincji i państw, które zmieniają się w zależności od tego, kto nim rządzi (dla przykładu, rządzone przez „tubylców” Królestwo Polskie może stać się Konungriki of Pulinaland, jeśli na tronie zasiądą najeźdźcy ze Skandynawii), wiele świeżutkich wydarzeń... Jeśli chce się pograć w Crusader Kings II, bez żadnych ogromnych zmian, po prostu poprawione w każdy możliwy sposób, to HIP się do tego idealnie nadaje.



Jeśli ktoś ma ochotę na nowe mechaniki, religie i kultury, niekoniecznie historyczne, to powinien zainteresować się Lux Invicta. Autorzy się nie powstrzymywali - nawrzucaли po prostu tyle nowych rzeczy ile mogli, dzięki czemu w górach Afganistanu wciąż siedzą greccy buddyści, w Brytanii sąsiadują ze sobą czciciele Słońca i Mitry, a każde słowiańskie bóstwo ma własną sektę. Naprawdę postarano się z religiami - mają rozbudowane opisy, różnią się między sobą i po prostu wypróbowywanie ich jest czystą frajdą. Teraz każdą się naprawdę inaczej gra, na przykład wyznawcy kultów skupionych wokół bóstw wojny mogą wpadać bez powodu do sąsiadów by ich pobić, a religie „mesjanistyczne” pozwalają na ogłoszenie się zbawcą i powoływanie ogromnych, fanatycznych armii niosących ogniem i mieczem Prawdę światu. Dodano też jeszcze rodowody i to na kilka dobrych lat przed ich pojawieniem się w Holy Fury. Niestety, modyfikacja jest niewiarygodnie niestabilna, przez co bez ciągłego zapisywania gry nie da się grać.



Jeśli kogoś nudzą Europa, Afryka i Azja, gdzie toczy się akcja podstawowej wersji gry, to mod „After The End” przenosi grę do Ameryki po apokalipsie. Kompletnie nowa, duża mapa, wiele nowych religii i ogromne ilości ciekawych smaczków. Na przykład na Florydzie, w prowincji, gdzie znajduje się Disneyland, istnieje dzikie „Plemię Myszy”, najemnicy przyjmują imiona oparte o zespoły rugby i tak dalej, i tak dalej. Każdy, kto marzył o stworzeniu Imperium Myszy czczącym Wszemcownego Dolara i budującym centra handlowe w charakterze świątyń albo o prowadzeniu Siuksów na podbój Kaliforni – tu może się wyżyć.

A może by tak magia? Fantasy? Smoki? Gra o Tron wita! Fani Crusader Kings II stworzyli naprawdę imponującą modyfikację, w której zawarli Westeros, Essos oraz kilka innych łą-

dów, kultury i religie, o których w książkach Martina ledwo wspomiano oraz dodali magię i smoki. Gracze mają do dyspozycji kilka dat startowych, od okresu gdy ostatni szlachcice z Valyrii próbowali wykuć dla siebie nowe królestwa, aż po sam środek Wojny Pięciu Królów. Do tego doszło jeszcze kilka ciekawych mechanik, na przykład generator nieślubnych potomków - jeśli chce się zagrać, na przykład, owocem łądźwi Neda Starka albo nową odmianą rodu Blackfyre (zapoczątkowanego przez bastarda jednego z Targaryenów), to może się tak zabawić.

Co jeszcze? „Crisis Of The Confederation” (porzucony, ale w działającej wersji) przenosi akcję do kosmosu, w erę gdy ludzkość skolonizowała większość galaktyki. Zakazane eksperymenty, cyborgizacja, ideologie starające się skusić przywódców imperiów, możliwość ogłoszenia się Bogiem-Imperatorem Ludzkości albo przypadkowe odkrycie implantów, które zmieniają naszą postać w borga rodem ze „Star Treka”? Tylko tutaj. Mod Warhammerowy? Też jest i ma jeszcze większą skalę zmian niż mod gro-tronowy, więc każdy fan Malekitha czy Settry powinien go wypróbować. „Wiedźmin”? Też ma swoje grono wielbicieli wśród fanów CK II. „Władca Pierścieni”? Widziałem Saurona ratującego małżeństwo dwóch orków! „Avatar - Legenda Aanga”? Co prawda nie dodano jeszcze wydarzeń z „Legendy Korry”, ale i tak gra się przyjemnie.

Jak widać, gdy ma się Crusader Kings II to nie trzeba już inwestować w Warhammer: Total War, książki postapo czy komiksy/gry/seriale ze świata Wiedźmina, bo wszystko czego potrzebujemy zaoferowali nam fani tej produkcji. Wystarczy dobrze poznać tę grę, wtedy otwierają się przed nami nieskończone możliwości. Codziennie można ogrywać inną modyfikację, w zależności od humoru, i wystarczy na długie miesiące. Jeśli lubi się strategię, to ta gra jest warta każdej ceny.



# Krwawe sami wiecie co

Czyli Corra i Cahan oceniają Sabrinę od Netflixa

**C**hilling Adventures of Sabrina to amerykański serial wyprodukowany przez Warner Bros Television, będący adaptacją komiksu o tej samej nazwie. Powstał na zamówienie Netflixa i pierwszy sezon został udostępniony w 2018 roku, podobnie jak zimowy special. Licząc z nim, aktualnie istnieje jedenaście odcinków.

**Cahan:** Matyas, jak oceniasz nową Sabrinę?

**Corra:** ...

**Cahan:** Nie jest to zły serial, nawet mnie wciągnął, jednak nie jest też dobry. To trochę jak oglądanie kina klasy B – głupie i przez to śmieszne. Uważam, że pod względem technicznym nie jest źle, aktorstwo również daje radę, ale scenariusz ma braki i dziury. A ty, co myślisz o aktorstwie jak i o samych postaciach?

**Corra:** Mega podobały mi się ciotki i kuzyn. Również trzy więdźmy na plus – takie fajne suki. Sama Sabrina to irytująca Mary Sue, ale aktorka daje radę. Uważam też, że przywódca sekty jest spoko – doskonale pasowałby do jakiejś komedii. Jestem poważnym czarnoksiężnikiem. Ta sekta jest poważna.

**Cahan:** Mój Szatan Ślązak z kopalni jest poważny.

**Corra:** Daje się robić wszystkim jak mała dziewczynka, płacze, że żona mu nie daje. Za to hańbą jest, że Salem nie mówi. Walić to, że nie jest już czarnoksiężnikiem, tylko goblinem, ale czemu nie mówi i jest go tak mało?!

**Cahan:** Bo aktorka grająca Sabrinę ma alergię na koty.

**Corra:** Serio?!

**Cahan:** Serio. Odkryli to podczas kręcenia serialu. Laska naprawdę mocno reaguje, dlatego zredukowali te sceny do minimum.

**Corra:** Bądź aktorką grającą Sabrinę, miej alergię na koty...

**Cahan:** Zgodzę się, że ciotki i kuzyn to cud, miód i orzeszki. Za to trzy siostry już niekoniecznie. Dobrze zagrane, ale ich niechęć do Sabriny to przesada. I dlaczego Prudence miała makaron z zupki chińskiej na głowie? Jeśli chodzi o ojczulka, to był żałosny. Aktor się spisał na medal, ale ta postać jest tak zła, że aż śmieszna. Z powodów wymienionych przez ciebie. A Harvey?

**Corra:** Jest tak nudny, że zapomniałem o jego istnieniu.

**Cahan:** Nie dziwię się. Ma sporo czasu ekranowego, ale jego rola ogranicza się do tego, że kocha Sabrinę, a ona kocha jego. Ma niefajnego ojca, miał spoko brata i boi się kopalni. No i rysuje. Ale to drewno. Sabrvey to drewniany ship. Nie ma pomiędzy nimi chemii, nie wiadomo dlaczego są razem, co lubią robić i w ogóle. Nie podobała mi się również demoniczna nauczycielka matematyki. Jako postać, bo aktorka była zacna. Po prostu, że nikt



się nie skapaną, że coś jest nie tak? Jakim cudem? Małe miasto, nagle giną ludzie, którzy chociażby dostarczali pizzę pod jej adres, a baba zachowuje się zupełnie inaczej niż dotychczas.

**Corra:** Ale to dziura fabularna. Sama postać jest super. W końcu prawdziwa silna i niezależna demonica, a nie taka Sabrina, która ciągle woła wszystkich na pomoc.

**Cahan:** No i przyjaciółki Sabriny. Nudne, zbędne i kiepsko zagrane.



**Corra:** Psiapsie Sabriny są tragiczne. Murzynka i chłopiec-dziewczynka są strasznie zagrane, jakby miały kije w rzyci. To duży kontrast w stosunku do ciotek i kuzyna Sabriny, którzy są zajebiście zagrani. I z jednej strony mamy fatalnie napisane postaci mówiące, że nikt nie mówi ci jaką masz płęć i w ogóle, a z drugiej mamy wspaniałą postać czarnoskórego biseksualisty, który ma faceta i wygrzmociłby wszystko, co nie ucieka na drzewo. Na siłę wpychanie tych motywów nie wychodzi nikomu na zdrowie. Wiadomo, że tworzy to kontrowersje, a jeżeli jedynym, co postać ma do pokazania jest jej seksualność, to nigdy nie zostanie zaakceptowana. A kuzyn jest sam w sobie osobą, ma swoje cele, które są jasno pokazane, nie potrzebuje bazować całego swojego charakteru tylko na tym, że raz dziewczynka a raz chłopaczek, by życie miało smaczek.

**Cahan:** Skoro już jesteśmy przy tych wątkach politpoprawności to uważam, że zostały poprowadzone beznadziejnie. Wyglądają na mocno oderwane od całości, nic z nich nie wynika i szybko umierają. Tak jakby ktoś wpadł na pomysł na początku produkcji, a potem uznał, że może to jednak kiepski pomysł, ale nie wyciął tego, co zdążył nakręcić. I z jednej strony cieszyłam się, że to zdechło, a z drugiej mnie to irytowało, bo nic z tego nie wyniknęło.

**Corra:** Pragnę zwrócić uwagę, że te wątki zajmowały niewiele czasu i właśnie nic z nich nie wynikało. W dodatku robienie afery, że dyrektor zakazał dwóch księzek i robienie z tego dramy, ucisku patriarchy i niewiadomo czego jeszcze? No i przede wszystkim... Czemu Sabrina zajmowała się takimi bzdurami, kiedy Szatan chciał ją wyruchać?!

**Cahan:** Czemu ona w ogóle nie pomyślała, że ten Szatan coś podejrzanie mocno się nią interesuje i z czym związane jest oddanie się mu? Na pewno chciał ją wyszkolić w uprawie rosztek! A jak efekty specjalne i charakteryzacje?

**Corra:** Całkiem mi się podobały. Nawet Szatan, którym był facet w przebraniu i w hełmie na głowie wypadł fajnie. Co prawda trudno mówić, by to była dobra charakteryzacja, skoro głównym powodem, dla którego to w ogóle piszemy są krwawe penisy. Tak jakby momentami się zupełnie nie wstrzelili. Też scena ze zmieniającą się suknią i otoczeniem, gdy wchodziła na swój chrzest wyglądała super.

**Cahan:** Mi nieco mniej przypadły do gustu. Zwłaszcza efekty ognia wyglądały sztucznie. I demonica od snów mogłaby robić za żonę orka z Mordoru.

**Corra:** No, efekty faktycznie nie powalały. Za to charakteryzacje miały swój styl.



**Cahan:** Co ci się najbardziej podobało w tym serialu?

**Corra:** To co zrobili z motywem serialu, że spróbowali czegoś nowego i nie bali się tego zrobić. To już nie jest bajeczka dla dzieci, jest momentami naprawdę mhrocnie i edgy. I bardzo podobało mi się ciągle zabijanie Hildy.

**Cahan:** Mnie najbardziej przypadły do gustu relacje między postaciami, zwłaszcza pomiędzy Sabriną, ciotkami i jej kuzynem. Wypadły naturalnie, ciepło i ciekawie.

**Corra:** Tak, to zdecydowanie mocny punkt tego serialu. Najgorzej wyszły relacje między Sabriną i Prudence. Są sztuczne, dynamizm został narzucony siłą, zwłaszcza przemiana drugiej dziewczyny.

**Cahan:** Mnie w ogóle zastanawia, jak one się poznały? W końcu Sabrina nie знаła wcześniej przywódcy sabatu, więc skąd znała jego przybrane córki?

**Corra:** Musiała bywać na spotkaniach sabatu. Może ciocie ją zabrały wcześniej na jakieś czarne msze, jak to dzieci do kościoła. Z rzeczy, które jeszcze mi się podobały... ten odcinek z zombie-bratem.



**Cahan:** Tak, w końcu pokazano, że nieprzemysłane działania Sabriny niosą za sobą jakieś konsekwencje, do tej pory wszystko jej się udawało, a nawet jeśli nie, to nie miało żadnego znaczenia. Tu jest inaczej. To pociągnęło za sobą zmiany, było mocne i emocjonalne.

**Corra:** Sabrina to w ogóle straszna Mary Sue, zwłaszcza w pierwszych odcinkach. Może chodzić do obu szkół i nie musi podpisywać cyrografu, bo znalazła prawnika.

**Cahan:** I wszyscy chcą ją mieć u siebie. Jest utalentowana, cudowna, jedyna w swoim rodzaju, a jej ojciec był potężnym czarnoksiężnikiem. Dobra, teraz to, co nas najbardziej drażniło w tej adaptacji.

**Corra:** Oczywiście SJW, ale na szczęście szybko się skończyło. Dziury fabularne, jak chociażby przywódca sabatu, który z jednej strony chciał potomka, ale z drugiej szedł uprawiać seks na boku.

**Cahan:** Nie uważam tego za dziurę. Rozmnażanie rozmnażaniem, napięcie seksualne napięciem seksualnym. Może nie lubił jechać na ręcznym? Mnie również irytowało to całe SJW oraz dziury fabularne. A także relacje Sabriny z jej chłopakiem, które uważam za nudne oraz mieszanie satanizmu i wicca. To obraza dla satanistów i wiccan. Co zresztą skończyło się tak, że Kościół Szatana złożył skargę do sądu o obrazę wizerunku. Słusznie. Co to za Szatan, który marzy o wygrzmoceniu nastolatki i mieszka w kopalni u ojca Harvey'a? A właśnie, jak oceniasz romans Sabriny i Harvey'a? I wątek z tym młodym magikiem, który na nią leci?

**Corra:** To mi tak przypomina Igrzyska Śmierci. O nie! Leci na mnie dwóch przystojnych kolesi! Co robić?! Jeden łączy mnie ze światem ludzi, do którego należała moja kochana mamusia, ale drugi rozumie moją mroczną naturę czarownicy, co robić?! O the horror!!

**Cahan:** W sumie czemu to zawsze muszą być przystojniacy, a nie szpetne przegrywy, jak w prawdziwym życiu... Czekasz na drugi sezon?

**Corra:** Tak, jak najbardziej. Oczekuję, że przestaną na siłę wciskać SJW albo to ogarną, żeby miało ręce i nogi, a nie było, bo ma być. Niech dalej serial pozostanie głupiotki jaki jest, bo to zabawne. I żeby Sabrina więcej w zad dostawała.

**Cahan:** Również czekam na drugi sezon. Sabrina mnie wciągnęła i uważam, że pomimo wielu głupot to fajny, lekki i zabawny serial.





# Sid Meier's COLONIZATION

## Sid Meier's Colonization

**A**ztekowie właśnie podbili hiszpańską kolonię. Najwidoczniej sprzedawanie im uzbrojenia i koni było lepszym pomysłem niż początkowo myślałem – nie dość, że zarobiłem na tym fortunę, to jeszcze na dodatek stworzyłem sobie niezłego sojusznika, który blokuje ekspansję wrogiego imperium kolonialnego. W tym czasie moi misjonarze śmigają w jedną stronę do tubylczych wiosek, zapewniając mi ciągły przyływ nawróconych Indian. Akurat mi się przydadzą – manufaktura produkująca ubrania w Quebecu zaczyna mieć problemy z surowcami, a odkryłem w głębi kontynentu tereny idealne pod uprawę bawełny. Już liczę w głowie zyski...

»Ghatorr

„Sid Meier's Civilization IV: Colonization” na pierwszy rzut oka może wyglądać zaledwie na dodatek do czwartej odsłony bardziej znanego cyklu „Civilization”. Silnik ten sam, tak samo jak interfejs, grafika, nawet tytuł na to wskazuje. Rzeczywistość jest bardziej skomplikowana, szczególnie biorąc pod uwagę, że to „rozszerzenie” jest remakiem gry z 1994 roku i nie wymaga żadnej innej gry do działania. Do tego każdy, kto spróbuje zagrać w „Colonization” w taki sam sposób jak w „Civilization” szybko się zorientuje, że niedomaga mu kraj, Indianie go nienawidzą, a stolica kraju przypomina zabita dechami wiochę.

Cel gracza jest względnie prosty – po wybraniu jednej z kilku frakcji, różniących się od siebie (na przykład Francuzi są lepsi w nawracaniu, a Holendrzy dostają bonus do produkcji) dostajemy w ręce zapyziały statek, w którym siedzi jednostka żołnierska oraz pionier (budujący drogi, ulepszenia i tak dalej). Nasz cel? Zbudować imperium godne nowego kontynentu, ogłoszenie niepodległości i skopanie tyłków wojskom wysłanym, by stłumić naszą rebelię.



Od pierwszych chwil gracz dostrzega coraz więcej zmian w stosunku do oryginału. Każda jednostka może zakładać miasta – ma to związek z tym, że „żołnierz” i „pionier” nie są typami, a rolami. Większość jednostek w grze może przyjmować rolę żołnierza, pioniera, zwiadowcy, misjonarza lub zwykłego kolonisty, zależnie od zasobów – dzięki temu niczym dziwnym nie jest, na przykład, stawianie pod broń dostawców całej kolonii w razie ataku albo wysyłanie nadmiarowych drwali jako misjonarzy. Do tego mamy opcję kontaktu z Europą – gracz sprzedaje tam



większość surowców, a w zamian za otrzymane pieniądze może kupować więcej osadników. Dochodzi jeszcze spora ilość surowców, konieczność posiadania narzędzi by budować sporą część budynków, interakcje z Indianami, brak drzewka technologicznego...

Gra jest o wiele bardziej skomplikowana od zwykłej „Civilization IV”. Dość szybko do głosu dochodzi mikrozarządzanie – każda kolonia produkuje surowce, ale żadna nie jest w stanie produkować wszystkich. Jeśli jedno miasto jest otoczone polami pszenicy i co turę produkuje ogromne ilości żywności, to nie będzie w stanie samodzielnie produkować narzędzi potrzebnych do budowy budynków (o ile będziemy chcieli, by jakieś budowało, bo to nie jest konieczne). Z kolei takie miasto, które ma dostęp do ogromnych złóż metali może nie mieć dość jedzenia by utrzymać populację górników, ani dość drzew by zbudować lepsze budynki przemysłowe niż najbardziej prymitywne kuźnie. Aby ogarnąć swoje kolonialne imperium konieczne jest więc stworzenie solidnej sieci dróg oraz ogromnych ilości karawan. Gra umożliwia ustawienie tego, ile mają eksportować i importować poszczególne miasta, co potrafi być jednak nużące. Jest to o wiele przyjemniejsze niż ustawianie ręcznie każdego transportu surowców, ale przydałaby się możliwość ustawiania tego typu opcji hurtem.

Część mechanik wymaga solidnego opanowania, jeśli chce się osiągnąć dobre wyniki. Handel z Europą jest opłacalny, ale nasza metropolia szybko zaczyna nakładać na niego wysokie podatki, przez co przydatne staje się ogarnięcie handlu z Indianami. Ten poprawia nasze stosunki z nimi, ale sprzedawanie im uzbrojenia lub koni może ich wzmocnić – z drugiej strony, lokalni sojusznicy są bardzo przydatni. Każdy typ osadnika ma własne bonusy do produkcji surowców, a do tego możliwe jest wysyłanie ich do szkół, dzięki czemu ich zdolności zbierania wzrasta. Do tego mamy kilka możliwości tworzenia nowych jednostek – możemy nawracać lokalne plemiona, budować kościoły, które mogą przyspieszać imigrację z Europy albo możemy je po prostu kupować. Do tego inwazja, do której dochodzi po ogłoszeniu niepodległości, bywa miazdząca – metropolia ma lepiej wyszkolone siły i potężną flotę, więc trzeba mądrze rozplanować obronę.

Gra jest pasjonująca, ale ma swoje wady. Przede wszystkim zaliczyłbym do nich fakt, że jedynym sposobem na zwycięstwo jest pokonanie inwazji z Europy. Walka w czwartej części Cywilizacji nie była zbyt pasjonująca – najprostszą strategią było zabicie jak największej ilości jednostek w kupę i wysłanie jej na wroga. Tutaj sytuacja nie ulega dużej poprawie, choć świeżość dodaje fakt, że tym razem to wróg ma przewagę. Do tego system ekonomiczny oraz ustalanie kawaran potrafią bardzo mocno dać w kość początkującym graczom. Miasta wymagają sporo uwagi, więc bez skupienia się na rozgrywce możemy skończyć z dziwnym kraikiem, gdzie każde miasto nie pasuje do reszty. Raz też miałem wyjątkowo mało zabawny bug – inwazja z Europy, zamiast walczyć, założyła miasto, przez co byłem zmuszony je szturmować.



Grafika jest przyjemna dla oka i bardzo estetyczna – na pierwszy rzut oka można rozpoznać konkretne typy terenu. Oczywiście, gra jest dość stara, ale jak na swoje lata trzyma się całkiem nieźle. W końcu w grach tego typu czytelność jest bardzo ważna. Podobnie dźwięki, bardzo kolonialne, nieźle wprowadzające w klimat.

Co prawda, na moim podium gier strategicznych stoi dumnie Crusader Kings II, ale Colonization trzyma się mocno na drugim lub trzecim miejscu. Mimo oczywistych i bardzo denerwujących wad, jest coś uzależniającego w patrzeniu, jak skarbiec puchnie od eksportu skór i ubrań, a indiańscy sojusznicy stawiają nam kolejne miasta. To po prostu bardzo przyjemna gra i żałuję, że nie powstała świeższa wersja, która mogłaby poprawić błędy poprzednich części. Może kiedyś...



# Fandom składanymi schodami do piwnicy

Wracając z kolacji w amerykańskim fast foodzie po dniu pracy w amerykańskim korpo wpatrzony w amerykańską aplikację z niebieskim „F” w logo, zauważyłem link do najnowszego wydania magazynu dla fanów kucyków amerykańskiego producenta. Schowałem (bynajmniej nie amerykański) telefon, by pomaszzerować do studenckiego pokoju i pogрузić się w lekturze umiłowanego periodyku.

Po chwili natrafiłem na dwa felietony. W pierwszym Falconek wystawił fandomowi laurkę robiącą z niego najwspanialszy sposób na wyjście z piwnicy; drugi zaś stanowił kontrę Cahan, która zgodnie ze swoim zwyczajem udowadniała, że fandom utwierdza w piwniczeniu. Jako lubiący polityczne swary, postanowiłem podążyć za zastosowanymi przez przedmówców alegoriami i pokazać, że fandom jest składanymi schodami. Z jednej strony mogą one stanowić drogę do wyjścia z piwnicy, z drugiej zaś nieumiejętnie rozłożone spadną człowiekowi na łeb i już nigdy się z niej nie ruszy.

Bronies stanowią dla osób „odstających od normy” ostoję i miejsce akceptacji, często długo poszukiwanej. Musimy nadal pamiętać, że oglądanie serialu o gadających konikach, nie znajdując się w jego grupie docelowej, jest po prostu dziwne. Nie robimy niczego złego, ale jesteśmy bandą dziwaków. I dobrze nam z tym, a w szczególności, gdy mamy się z kim tym radosnym dziwactwem podzielić! Nawiązujemy znajomości, zaczynamy udzielać się w wydarzeniach, tym samym się rozwijając. Dostrzegamy, że świat nie jest taki zły, a z drugim człowiekiem czasem nawet fajnie jest poprzybywać.

Problem zaczyna się, gdy akceptacja przeistacza się w ignorancję. Chwila, w której fascynacja kucykami zmienia się w obsesję na ich punkcie, zaś pokój z przestrzeni życiowej przeistacza się w jaskinię świątynną ku czci księżniczki Luny wypełnioną jej lepiącymi się wizerunkami, nie jest dobra. Nie jest nawet zła. Jest dowodem na to, że fandom zawiódł.

Na północy od lat pomagam przy organizacji wydarzeń. Spotygam tam naprawdę różnych ludzi, zarówno dusze towarzystwa, jak i cichych myślicieli siedzących pod ścianą. Widuję też osoby wyróżniające się. Odziane w pancerz z przypinek podchodzą do uczestników ze stosami rysunków, zaś o serialu rozmawiają jak o nadprzyrodzonej rzeczywistości. Falconek stwierdził, że fandom jest częścią życia. Nie może jednak go zastępować. Takim osobom należy pomagać. Takie wyzwanie; Internet lubi wyzwania. Skoro trzymamy się razem, to może my się tym zajmiemy, zamiast utwierdzać w przekonaniu, że wszystko jest ok?

Zaś Cahan jeszcze na koniec mógłbym zapewnić, że w obu moich ekipach nie narzekamy na brak zajęć, a jednak poświęcamy „kucykowu” swój czas, na przykład pisząc ten tekst.

Czekaj... Zaplanowałaś to...

