

2/2019

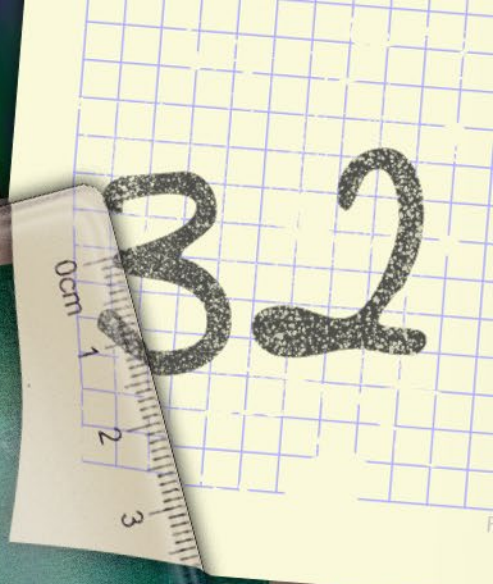
# EQUESTRIA TIMES

Zadanie domowe na dziś  
Ćwiczenia młodego pisarza

Uroczno-osobliwa delegacja  
Czyli ET na KPM 18.2

Czy podmieniec nada się na matkę?  
Śmierć optymizmu w kilku akapitach

can





Oki doki, to jest włączone? Mogę już mówić? Świetnie!

Panie, Panowie, paprotki, kotki i inni śmiałkowie, którzy odważyli się sięgnąć po ten numer! Spieszę Was poinformować, że nasz magazyn nie jest opóźniony, ponieważ Equestria Times zawsze wydaje punktualnie. To czas jest niedookreślony, więc wszystko w porządku.

Zastanawiacie się, czemu to Moon pisze wstępniak? To całkiem ciekawa historia, ale nie tak ciekawa, jak fanfic napisany przez Cerssie w ramach konkursu zorganizowanego przez MLPTro... znaczy się forum MLPPolska. Sama Wielka Cahan, matka rosiczek, nadzorowała przebieg wydarzenia wraz z Zegarmistrzem, więc owoc tego tekstu jest wart chwili kontemplacji. W tym ślicznym numerze Cahan przygotowała też dla Was kilka ćwiczeń pisarskich, a nasi spece od gier zadbali, byście mieli co poczytać w recenzjach. Zdecydowaliśmy się też w końcu przedstawić Wam nasze redakcyjne OCKi, więc ładnie proszę, przyjmijcie ciepło naszych uroczych bliźniaków (tak, to te pyszczki z okładki). Mamy też kolejny komiks i wywiad, więc nie traćcie już czasu na moją paplaninę, tylko dreptajcie do ciekawszych tekstów, a ja pójdę przygotować kolejną okładkę...

»Moonlight

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:  
Tiwake Hourglass Vector

# Spis treści

<b>Recenzje</b>	
Adaptation – A Changeling’s Story .....	4
<b>Publicystyka</b>	
(Nie)osobista historia fanfików .....	7
Nauki płynące z serialu .....	9
Rysowanie to magia .....	13
Wywiad z Malvagio .....	16
Dobrze, że zdech .....	20
Semafor artystyczny .....	22
Ćwiczenia młodego pisarza .....	27
<b>Felietony</b>	
O debiutach słów kilka .....	30
<b>Niekurowe</b>	
Oxygen not included .....	32
Apex Legends .....	34
Metro Exodus .....	36
<b>Fanfik</b>	
Śniło mi się, że chcę zamknąć oczy .....	39

Redaktor Naczelny – Cahan

Wicenaczelni – Moonlight, Solaris

Redaktorzy – Matyas Corra, Gray Picture, Ghattorr, Moonlight, Sosna, Coldwind, Victoria Luna

Korektorzy – SoulsTornado, Magda B, Midday Shine

Dział techniczny – 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.





*good night my darling*

[Gore][Dark][Adventure]

# Adaptation – A Changeling’s Story

Autor: CoAlFire

**Z**reguły staram się do recenzji wyszukiwać dobre opowiadania. Takie, które aż chce się polecić czytelnikom. Dzięki temu wszystko się upraszcza – czyta się je miło i szybko, a do tego pochwały same spływają z klawiatury i można szybko wyrobić redakcyjne normy. Niestety, czasami taki plan po prostu nie wypala. Nawet dobre oceny czytelników czy ładna okładka nie są w stanie ukryć faktu, że dany fanfic jest po prostu słaby. Czuję się potem jak jakiś Winkelried Narodów, ściągając sobie na głowę czytelniczy koszmarek tylko po to, by móc napisać słowa przestrogi.

» *Ghattor*

„Adaptation – A Changeling’s Story” to dość wiekowe (na standardy fandomowe) opowiadanie, napisano je bowiem w 2013 roku. To naprawdę kawał historii – od tego czasu przeminęło sporo fanowskich pomysłów, część tematów, które wtedy były oryginalne, dziś stanowi klisze, od których bolą zęby, część pisarzy wyrobiła sobie jako-taki warsztat... Mimo to przyjemnie się czasem zagłębić w te czasy, gdy pisano nieco prostsze rzeczy, serial nie mówił wprost wielu faktów o Equestrii i nikt nie wiedział jeszcze jak będą wyglądać niewierni członkowie roju Chrysalis po zmianie barw klubowych.

„Adaptation – A changeling’s story” zwróciło moją uwagę dzięki przyjemnej dla oka okładce, na której dorosły podmieniec obejmuje Scootaloo. W połą-

czeniu z tytułem, tagami oraz liczbą łapek w górę na FiMFiction obiecywało mi to miłą lekturę o tym jak żołnierz pokonanej armii integruje się z Equestrią czy coś w tym guście. Opowieść o tym kim jesteśmy, dokąd zmierzamy i czy gdybyśmy mogli zmieniać kształt, to czy obrabowalibyśmy bank od razu, czy najpierw dla treningu okradli lodziarnię.

Wstęp do fabuły jest względnie prosty – po ataku na Canterlot jeden z wojowników Chrysalis budzi się niedaleko Ponyville (bo gdzieżby indziej...) i stwierdza, że pora na przekąskę. Po drodze wpada na główne bohaterki serialu, zostaje przez nie praktycznie siłą przymuszony do interakcji z nimi, a w końcu próbuje się nieco bardziej zadomowić w miasteczku. Banalne? Owszem, ale to samo w sobie w niczym nie przeszkadza. Siłą opowiadań obyczajowych nie musi być fabuła (wręcz przeciwnie, inaczej ryzykuje się zmianę w „Modę na sukces”), ale postacie. Jak pod tym względem wypada to opowiadanie?

Najlepsze określenie to „tragicznie”. Naprawdę, dawno nie widziałem tak źle napisanych postaci. Każda z nich ma w sobie mniej więcej tyle życia co lalka, a ich losem sterują nie one same, ale widzimi się autora. W teorii nie ma w tym nic złego, w końcu to opowiadanie, ale nie powinno być to aż tak boleśnie widoczne. Najgorzej wygląda pod tym względem główna bohaterka – niby żołnierz i dowódca, ale w praktyce nie jest w stanie zaplanować



swoich działań w Ponyville, ograniczając się do wypełniania sugestii i rozkazów głównych bohaterów serialu. Praktycznie nie widać rozwoju jej osobowości, a zachowanie nigdy nie gryzie jej w zad. Jak na członka armii inwazyjnej, która dopiero co okupowała stolicę całego kraju, to ma się w Ponyville zdecydowanie za dobrze. Jeszcze gorszy (o zgrozo) jest główny zły, który się na krótko pojawia, jest Zły (przez duże Z)... i tyle. Dodam, że jego wystąpienie skutkuje jedną z najnudniejszych scen walki, jakie widziałem w życiu. Do tego dochodzą postacie kanoniczne, takie jak Scootaloo która wypada dobrze tylko gdy śpi lub jest nieprzytomna, Twilight która wykazuje ufność świadcząca o podświadomej chęci do popełnienia samobójstwa, Chrysalis która jest w stanie sobie zrobić krzywdę... Lista postaci jest długa i o żadnej nie jestem w stanie powiedzieć dobrego słowa.



Nie pomaga konstrukcja opowiadania i to, jak zostało napisane. Autor upodobał sobie przeskoki w czasie, co w opowiadaniu obyczajowym jest zbrodnią. Nie mowa tu o przeskoczeniu kilku dni do przodu gdy coś się dzieje, co to to nie – zamiast opisywać relacje z innymi bohaterami można tu natrafić na stwierdzenie, że „w ciągu następnych miesięcy się polubili”. Co gorsza, zapomina na amen o konsekwencji – przez co napotykamy takie kwiatki jak Twilight pytająca się ze zdziwieniem, po zaledwie kilkunastu tygodniach znajomości, czy podmieńce mają uczucia. Czasem jest to aż śmieszne, jak gdy na przykład w samym środku sceny walki bohaterka najwyraźniej zapomina że jest (podobno) żołnierzem. Niektóre wątki, które aż się proszą o rozpisanie, są kompletnie olewane, podczas gdy inne są eksponowane – ale bez należytej podbudowy, przez co ich logika kuleje jak ofiara bomby atomowej (to jest, nie kuleje, ale tylko dlatego że jej nie ma).

Obrazu rozpaczy dodaje brak korekty i pre-readingu (niby autor twierdzi że jakieś były, ale podejrzewam, że osoby które to robiły znają angielski gorzej niż on sam). Literówki, nagminny brak wielkich liter, sformułowania, które mają tyle polotu i gracji co zagrzebane w ziemi kości dinozaura...

Podchodziłem do tego opowiadania z pewną ostrożnością, ale i optymizmem – w końcu mowa praktycznie o zabytku, choć dobrze ocenianym. Niestety, zawiodłem się kompletnie, ledwo będąc w stanie się przemęczyć przez całość. „Adaptation – a changeling’s story” jest po prostu słabe. Od czasu do czasu jego wady wrzeszczą o pomstę do nieba (przeskoki w czasie), czasem tylko cicho coś kwilą smutno (ortografia, klisze, postacie), ale cały czas gdzieś są. Jest to w gruncie rzeczy smutne, bo autor miał szansę przetrzeć szlak i zostać fandomową legendą. Przepisanie opowiadania od nowa z tą samą fabułą, ale rozpisane z sensem i głową by mu na pewno pomogło. Nie zaszkodziłoby tchnięcie życia w postacie, przemyślenie głównego złego, zastanowienie się czy kilka ciekawostek o podmieńcach musi nie mieć sensu... Podsumowując, to byłby całkiem dobry fic, gdyby nie był tak bardzo zły. Niestety, nie polecam nikomu, kto nie ma skłonności do masochizmu.



*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**





# (Nie)osobista historia fanfików

## Odcinek 1: My Little Dashie, czyli byłem młody i głupi

**W**itam Was serdecznie, drodzy Czytelnicy. Po nawale nauki (cóż, takie są niestety uroki bycia studentem) powoli wracam do pisania publicystyki okołofanikowej, acz z braku większej ilości czasu, dziś przedstawiam Wam coś niewymagającego masy researchu. Jest to załączek zupełnie nowej serii artykułów, w której to opowiadać będę o fanowskich opowiadaniach, jednak może nie tyle z punktu widzenia recenzenta czy też domorosłego historyka, co zwyczajnego czytelnika, tak po prostu. Nie ma już co przedłużać, najwyższy czas zaczynać!

» *Coldwind*

Na sam początek na tapet idzie coś, co na wieki wieków odcisnęło swe piętno na fanikowym półświatku, ogólne znany i (nie)lubiany klasyk – „My Little Dashie”. Ta, nasz fandom przez prawie dekadę istnienia spędził masę o wiele lepszego contentu, lecz mimo to wielu spośród jego członków potrafi wymienić zaledwie parę tytułów, na przykład Fallouta, Sinsy, Babeczki, Fabryki Tęczy i oczywiście nieszczęsne MLD. Jakimś zbiegiem okoliczności dawno, dawno temu utrwalił się taki kanon, który przetrwał do dzisiaj. Gdyby zapytać się fandomowych czytelników, czy było to jedno z pierwszych opowiadań, które polubili, zapewne połowa przytaknie, druga połowa zaś skłamię. Ja sam zaliczam się do tej pierwszej grupy i przyznaję to z wielkim bólem. Wciąż zachodzę w głowę, jakim cudem zaledwie trzy lata temu mogło mi się bardzo podobać dzieło, które obecnie w mojej opinii, po przeczytaniu tony fików, plasuje się co najwyżej w dolnych stanach średnich.

Ale przejdźmy już może do sedna: jak z tym było u mnie? Musimy cofnąć się w czasie, gdzieś tak pod koniec roku dwa tysiące piętnastego, gdy zielony wtedy jak świeżo skoszona trawa Coldwind, jeszcze nawet nieposiadający tego nicku, odkrył kucyki, love & tolerance i zaskakującą ilość fandomowej twórczości. Jako, że od zawsze lubił czytać, najbardziej zainteresowały go, no jakże by inaczej, opowiadania. Na samym początku swojej fanikowej przygody natrafił na one-shota pod tytułem „My Little Dashie”, w opinii wielu jedno z najlepszych fandomowych dzieł, o ile nie najlepsze. Przeczytał i z jakichś niepojętych wtedy przyczyn zachwycił się, po czym pragnąc więcej tego towaru, natrafił na rozmaite sequele, nowe wersje i tym podobne fiki, do których lektury czym prędzej przystąpił.

Ech, wstyd mi za siebie z tamtych czasów. Co przyczyniło się do tego, że miałem wtedy taką, a nie inną opinię? Nie wiem, jakaś magia? Nic z tych rzeczy, istnieje racjonalne wyjaśnienie. Po pierwsze: pierwotny fandomowy entuzjizm – ten stan, w którym człowiek łyka wszystko, co ma w sobie kucyki, zresztą pewnie każdy z Was tak miał, więc wiecie, o co chodzi. Po drugie: My Little Dashie operuje tanimi chwytami mającymi na celu wyciśnięcie łez z czytelnika. Tanimi, ale niestety dla kogoś tak zielonego, jak ja wtedy, skutecznymi. Z mieszanki tych dwóch powodów, w przypadku innych broniaczy przygotowanej też zapewne dodatkami w postaci identyfikowania się z głównym bohaterem i tego typu podobnych pierdół, powstał koktajl, któremu nie sposób się było oprzeć. Który obecnie smakuje jak trzymana w ciepłe tania cola z marketu, z której uleciał cały gaz.



A co było dalej? Co sprawiło, że MLD z ubóstwanego przeze mnie opowiadania stało się wstydlwym śladem w fandomowej biografii? No cóż, gdy naćpany kucykami i pogrążony w błogiej nieświadomości szukałem kolejnych sequeli czy też retellingów, na For Glorious Equestria znalazłem jeden polskiej produkcji, na dodatek z akcją dziejącą się w Łodzi – chodzi tu oczywiście o „Moją Małą Dashie: Reloaded” autorstwa Psorasa. Punkt wyjścia niby taki sam, dorosły facet znajduje karton z małą Rainbow Dash w środku, ale powstało coś zupełnie różnego od tego, co już znałem. Po lekturze uświadomiłem sobie, że w sumie, to oryginalne „My Little Dashie” nie było takim dobrym fanfikiem, jak mi się wydawało. Utwierdzałem się w tym przekonaniu z każdym kolejnym przeczytanym opowiadaniem. Mankamenty oryginału stawały się dla mnie coraz bardziej widoczne. Czar prysł, pozostał tylko wstyd. Osiągnąwszy oświecenie i ujrzawszy prawdę, zielony random stał się wreszcie Coldwindem i wyruszył na podbój fandomu...

W stosunku do „My Little Dashie” można sformułować wiele zarzutów, najczęściej powtarzać się będzie zapewne ten o grze na uczuciach tanimi środkami, ale trzeba przyznać, że autor trafił szczęśliwy los w fandomowej loterii. Opowiadanie opublikowane zostało w sierpniu 2011 r., dosyć wcześnie, w końcu fandom w tamtym czasie był jeszcze w powijakach, acz już wtedy broniacze mogli czytać na ten przykład Past Sins, fanfik może nieidealny, ale z pewnością stojący o ligę czy dwie wyżej pod względem jakości. Być może wtedy czytelnicy nie mieli jeszcze takich oczekiwań jak teraz i chcieli po prostu cieszyć się nowymi przygodami ukochanych kucyków. Może po prostu MLD jest dzieckiem swoich czasów. Choć po ośmiu latach od opublikowania już się w ogóle nie broni, nawet w kategorii wyciskaczy łez, to czy chcemy tego, czy też nie, wszystko, co z nim związane, jest ważnym kawałkiem historii fandomu.



No cóż, to chyba byłoby na tyle, jeżeli chodzi o ten odcinek. Co z kolejnym? Na pewno powstanie, to mogę zagwarantować, zresztą mam już parę pomysłów, które bardzo chcę zrealizować. A kiedy? To już loteria, kto wie, może już za miesiąc, a może dopiero za dwa, zależy jak będzie u mnie z czasem i wena. A Wy, drodzy Czytelnicy, jakie macie wspomnienia związane z My Little Dashie? Może wiecie, jak jeszcze można by rozwinąć ten temat? Śmiało, nie wstydźcie się. Czekam na odpowiedzi, a także na wszelkie opinie i uwagi dotyczące tego odcinka, w komentarzach pod tym numerem. Pozdrawiam Was wszystkich i do zobaczenia wkrótce!





# Nauki płynące z serialu

## Sezon siódmy

### Morały dobre i złe

Zostały nam już tylko trzy odcinki tej serii i to licząc z tym artykułem! Dziękuję, Hasbro, dziękuję! Cahuń nareszcie będzie wolny. Jak ptak albo hanys po likwidacji kopalni. Ale tymczasem wypadałoby ocenić jeden z lepszych sezonów MLP:FiM (przynajmniej w mojej opinii). Także lecimy z tym koksem!

### Celestial Advice

Bardzo lubię ten odcinek i jest to w dużej mierze zasługa tego, że poświęcono sporo czasu antenowego najlepszej księżniczce, czyli Celestii. No i przemiana Canterlotu w ser była dobrym pomysłem. Nie wiem jednak, jakie można z tego wyciągnąć nauki? Że przychodzi taki czas, że nasza rola jako mentora/opiekuna się kończy, ale to nie znaczy, że musimy zniknąć z czyjegoś życia, tylko powinniśmy dać mu więcej wolności? Jeśli tak, to jest to mądrość do nadopiekuńczych rodziców, bo despotom i tak się nie przyda.

### All Bottled Up

Przerysowane pokazanie tego, że emocji się nie tłumi. A przynajmniej nie cały czas, bo w końcu wybuchną i konsekwencje mogą być nefajne. Na przykład siekiera się omsknie i trafi w czyjś łeb. To się czasami zdarza. Dlatego zazwyczaj lepiej powiedzieć, że coś jest nie w porządku i próbować coś zmienić, zanim wszystko eskaluje i zmienia się w Equestriańską Masakrę Piłą Mechaniczną 3000. Złość i irytacja to część nas, więc morał, że nie należy udawać, że ich nie ma, jest zacny. Chociaż czasami lepiej zacisnąć zęby i robić swoje. Zwłaszcza w pracy i na studiach.

### A Flurry of Emotions

Oto odcinek dla przyszłych rodziców: pokazuje, że opieka nad niemowlakiem jest koszmarem pełnym pieluch i otoczenia uwalonego jedzeniem. Nie no, żartuję. Morał jest raczej taki, że w spędzaniu z kimś czasu nie chodzi o długość, tylko o jakość. Kiedy się z kimś spotykamy, to wypadałoby poświęcić mu trochę uwagi. No i jeszcze to, że kiedy mamy dość własnego dziecka, to zawsze można podrzucić je rodzinie niczym kukułcze jajo.

### Rock Solid Friendship

O nie! To Maud Pie! I Pinkie Pie! Morał z tego odcinka może być tylko jeden: nie przeszkadzaj swojej rodzinie i przyjaciółom w nawiązywaniu nowych znajomości. Idź być namolną, wkurzającą, różową zarazą gdzie indziej. Na przykład do GUłagu. Trochę szkoda, że to pojawiło się tak późno, a nie w odcinku z Gildą. Tym pierwszym. Szkoda też, że twórcy nie powiedzieli tego bardziej wprost. Pinkie po prostu się wszystkim narzuca i to nie jest ok.

### Fluttershy Leans In

Czyli klasyczne „klient ma zawsze rację”. W tym przypadku akurat miał, zgodnie z serialową logiką o marzeniach i w ogóle... Ale ten morał był tak samo kiepski, jak rezerwat i kwestia zwierząt w serialu. O co mi chodzi? MLP często promuje ideę toksycznej dobroci dla zwierząt – dzikie zwierzęta powinny żyć w swoim naturalnym środowisku, a nie z kucykami (ludźmi), ponieważ jest to dla nich wygodne. W dodatku całe to sanktuarium nie ma sensu, choćby z tego powodu, że istnieje coś



takiego, jak łańcuch pokarmowy, a zwierzątki nie są zgodne, miłe i przyjazne. Dlatego jeśli się buduje ZOO – bo to tak naprawdę zrobiła Fluttershy – to Wrangler (klacz od klatek) miała absolutną rację, że wybiegi muszą być bezpieczne. Tak swoją drogą – to bajoro w sanktuarium szybko się zmieni w szambo, bo to stojąca woda bez żadnej filtracji.

No i co do „klient ma zawsze rację”... Klient często jest laikiem, który ma głupie czy wręcz szkodliwe pomysły. Wtedy albo możemy go przekonać, że jest kretynem, albo olać zlecenie i iść gdzie indziej. W sumie to aż zabawne, bo morałem odcinka z szyciem kiecek na Galę było to, że należy być wiernym własnej wizji i olać klienta, który się nie zna i nie ogarnia, to jak to w końcu jest? A no tak... Masz rację, kiedy jesteś główną bohaterką odcinka.

Z drugiej strony część o asertywności jest spoko. Tylko no, wszystko z umiarem. Bo przy swoim stoją też antyszczepcy i płaskoziemcy. I są święcie przekonani o swojej wiedzy. Gdyby nie kreskówkowa logika, to każdy fachowiec by Fluttershy i jej pomysł po prostu wyśmiał. I czemu na pada Luni w tym rezerwacie żyją zwierzątki z różnych stref klimatycznych?!

### Forever Filly

Odcinek o dorastaniu z morałem dla dorosłych – wraz z upływem czasu ludziom zmieniają się upodobania i coś, co lubili kiedyś, obecnie może być meh. Przedstawiono to w naprawdę fajny sposób, tylko nie wiem, czy jest to potrzebne. No bo dziecko raczej z tego nie skorzysta, a dorosły również powinien już to wszystko wiedzieć. To raczej coś dla cioci, które widzą Brajanka czy tam Słodkiego Dzwoneczka raz na parę lat.

### Parental Glideance

Nein, nein, nein! To, czego ten odcinek próbuje nauczyć dzieci, jest okropne. Chodzi o docenianie rodziców i ich wsparcia, nawet jeśli to, co odwalają, to ostry cringe. Janusz i Grażyna Cloudsdale to może i nie są źli rodzice, ale raczej nikt nie chce, by rodzina robiła mu taki przypał. Wyobraźcie sobie, że wygraliście jakiś ważny konkurs albo jesteście kimś znanym i sławnym, a wasi bliscy zachowują się w ten sposób. Chcielibyście się zapaść pod ziemię, a koledzy wspominaliby to przez następne dziesięć lat. Wsparcie wsparciem, przypał przypałem i w ogóle, ale ani trochę nie dziwię się Rainbow Dash.

### Hard to Say Anything

Czyli o sztuce podrywu. I o tym, że zamiast odwalać jakiś szajs, który jest romantyczny co najwyżej w baśniach i komediach romantycznych, lepiej po prostu rozmawiać, poznawać daną osobę i starać się to wszystko jakoś tak bardziej spersonalizować. Dobry odcinek i odpowiedni dla bronies, grupy składającej się głównie z samotnych mężczyzn w wieku reprodukcyjnym. Pamiętajcie, strefa osobista to rzecz święta, poematy, pieśni, zasypywanie kwiatami i prezentami typu misie jest kiczowate. No i całowanie śpiących kobiet to molestowanie. Szczególnie kiedy nie jest się w nimi w związku. Za to się obrywa po pyskach.

### Honest Apple

Szczerść... Szczerść jest zaletą, w teorii. Ale już nie można komuś powiedzieć, że jego rysunek jest brzydki, a fanfik kijowy. I że w ogóle brzydkie te projekty ubrań, co to w ogóle ma być? Tak naprawdę nikt nie chce, by inni byli szczerzy. No, prawie nikt, jestem wyjątkiem, nie obrażam się, serio. Myślę, że „Honest Apple” próbowało przekazać, że ludzie lubią różne rzeczy i że powinniśmy nieco popracować nad konstruktywną krytyką. I to jest dobre.

### A Royal Problem

Odcinek o tym, że czasem warto wejść w czyjeś buty. Trawa u sąsiada jest zawsze zieleńsza. Dobrze, że pokazują dzieciom, że punkt widzenia zależy od punktu siedzenia. W sumie to byłaby świetna lekcja dla większości Polaków – według których wszystkim żyje się cudownie: lekarzom, nauczycielom, policjantom... Tylko im nie! Ale tamci to się lenią i jak im dobrze.





## Not Asking For a Trouble

Prawie zapomniałam, że ten odcinek w ogóle istnieje. Ot, Yakyakistan zupełnie zasypało i te włochate krowy nie chcą pomocy od kucy, chociaż zupełnie sobie nie radzą. Mimo wszystko Różowy Koń postanawia im pomóc, ponieważ wykazuje się nadzwyczajną inteligencją, odpowiedzialnością i zachowuje się jak prawdziwy przyjaciel. Bowierni przyjacielom należy pomóc, kiedy sytuacja tego wymaga, a oni są zbyt dumni, by poprosić. Albo zbyt głupi, by pomoc przyjąć.

Można to jednak interpretować jeszcze w inny sposób – pomoc innym państwom, nawet jeśli one tego sobie nie życzą. Czyli coś, co często robią chociażby Stany Zjednoczone Ameryki. Co do tego mam mieszane uczucia – taka pomoc zazwyczaj nie płynie z dobroci serca, lecz z chęci zrobienia na tym interesu. Mimo wszystko, czasami wsparcie jest rzeczą właściwą, a nawet konieczną. Chociaż dziwne, że minęło tyle lat i dalej nikt nie pomógł takiej Korei Północnej...

## Discordant Harmony

Kolejny odcinek z serii „bądź sobą” i „przyjaciele lubią cię za to, kim jesteś”. Przera... W sumie, czy my to przerabialiśmy? No, niby tak, ale chyba nie aż tak bardzo wprost. Jasne, już wcześniej kucyki uczyły nas, że nie warto udawać kogoś, kim się nie jest, ale chyba po raz pierwszy pokazano, że nasi bliscy chcą nas właśnie za to, kim naprawdę jesteśmy. W teorii, w praktyce bywa różnie i pewnie większość członków naszych rodzin i kręgu bliskich znajomych by w nas coś zmieniła.

## The Perfect Pear

Jabłko i Grulia, czyli tajemnica rodziców Applejack. A przynajmniej tajemnica ich tożsamości. Nie było w tym chyba żadnego morału, ot, skucykowana i złagodzona klasyka. Kiczowata,

mdła historia miłośna. Dobra, nie było źle, po prostu zbyt cukierkowo. Jedyne, co mogę o tym powiedzieć, to że ja nie wybaczyłabym członkowi rodziny, który przez całe lata miał mnie gdzieś, bo na starość mu się odmieniło.

## Fame and Misfortune

Ten odcinek to prawdziwy przytyk w stronę fandumu, a także lekcja o tym, że wszyscy mają wady i to jest w porządku. No i że ludzie lubią nadinterpretować, przekreślać i dostrzegać drzazgę w cudzym oku, podczas gdy we własnym mają pale do budowania mostów. Bo lud jest ciemny i głupi!

## Triple Threat

Spike stworzył problem z przyjaźnią, czyli uczy się od najlepszych – wykapaną Twilight, nawet ma podobny kolor... Gekon bał się, że Thorax i Ember się nie dogadają, co miało jakieś podstawy, boiwni oni są swoimi przeciwieństwami, a w dodatku pochodzą z dwóch różnych kultur. Jednak morał jest taki, że przyjaciele naszych przyjaciół są naszymi przyjaciółmi oraz że nawet ludzie o skrajnie różnych charakterach mogą się dogadywać. Czy to prawda? Cóż... nie zawsze. Czasami nienawidzimy innych bliskich znajomych naszych dobrych kumpi i to nie jest kwestia zazdrości. Jeśli chodzi o przedstawianie ich sobie nawzajem... Nie wiem, czy zawsze jest sens.

## Campfire Tales

AJ, RD i Rarity opowiadają historie o Filarach Equestrii, które traktują o odwadze, lojalności i roli piękna. Wszystko spoko, ale te bajeczki były słabe. Ta o Mistmane jeszcze uszła, ale pozostałe... Drogie dzieci, jeśli waszej wiosce zagraża wybuch wulkanu, to kopanie rowu na nic się nie zda. Rzucanie się z małą tarczą na smoki to też zły pomysł. No i pozbywanie się urody dla jakiejś zwyrodniałej psycholki to też pomysł 2/10.

## To Change a Changeling

Nowe podmieńce bawią się w hipisów i mają problem z Pharynxem, któremu nie podoba się dobra zmiana. W sumie nie dziwota, ponieważ koleś ma duszę wojownika, a jego plemię nie ogarnia życia. A morał z tego jest taki, że należy dbać o obronność kraju, żeby nie zostać z kopytem w nocniku. Bardzo dobra, antypacyfistyczna nauka, która pokazuje, że świat czeka na to, by nam dokopać.

## Daring Done?

I znowu Daring Do... Za co? Caballeron zrobił tego rekolora RD w dewastację miasta i myśli, że jest sprytny. Jednak Dash i Pinkie wykazały się odwagą, zaufaniem,





nadzieją i Celestia wie, czym jeszcze, dzięki czemu udało im się wygrać i udowodnić niewinność pisarcko-poszukiwaczki skarbów. A morał z tego płynie taki, że... no dobra, tu nic nie wymyślę. Ale buildy na wiarę to zły pomysł w prawdziwym życiu.

### **It Isn't the Mane Thing About You**

Wewnętrzne piękno, darling! Nie liczy się to, jak wyglądasz, ale to, jak się czujesz, że wyglądasz! Z jednej strony spoko, że buduje się dzieciakom pewność siebie i walczy z kompleksami, ale z drugiej, pewna siebie brzydula dalej jest brzydka. Mimo wszystko lepiej się nie przejmować rzeczami, na które nie mamy większego wpływu. No bo po co się zamartwiać?

Także pod względem przekazu uważam, że ten odcinek jest naprawdę dobry. Jednak szkoda, że Rarity dostała się do katalogu. Bo do takich miejsc nie dostają się osoby naprawdę oszpecone. No i jej nowa stylówka nie mogła powstać z takich resztek grzywy. To oczywiście niemożliwe. Powiem tak: można być szpetnym jak noc, tylko co z tego?

### **A Health of Information**

Jeśli nie zadbasz o samego siebie, to nie będziesz w stanie zadbać o innych, czyli doskonała lekcja zdrowego egoizmu. To naprawdę mądre i absolutnie się z tym zgadzam. Warto tego uczyć dzieci, w szczególności, że w naszej kulturze taka postawa bywa odbierana za powód do wstydu, a tak być nie powinno! Dodatkowo ten odcinek pokazuje wpływ długotrwałego braku snu. Dlatego, drodzy studenci, starajcie się spać więcej, bo bez tego wasze umysły nie działają.

### **Marks and Recreation**

Tu nie znajdę żadnego morału. Znaczący, może i jakiś by był, gdyby grupą docelową były tęcze zębaki, a nie ludzkie dzieci.

### **Once Upon a Zeppelin**

Kolejna lekcja zdrowego egoizmu. Oraz czytania tego, co się podpisuje. Pamiętajcie, dzieci, jeśli ktoś ofiaruje Wam darmowe wakacje, to znaczy, że gdzieś jest haczyk. Tak można stracić duszę, nerkę, a nawet zawartość konta bankowego. Tak, to zdecydowanie dobra nauka dla najmłodszych, szczególnie w dobie „Siedź w domu i zarób łatwe pieniądze”, „Tribrony jej nienawidzą” i „Wygrałeś kucyka”.

### **Secrets and Pies**

Z jednej strony mamy sekrety, a z drugiej jakiegoś psa... I z jednej strony ten odcinek próbuje uczyć dzieci uczciwości, a z drugiej ukazuje powody, dla których

to jest zły pomysł. Na swój sposób to aż pięknie – Tęczółka bała się powiedzieć Różowej, że nie lubi placków (w sensie, że taki rodzaj ciasta), bo obawiała się, że ta źle to znieśie. No i miała rację. Cóż, moja babcia dalej nie przetrwała tego, że nie lubię keksu. No bo przecież tak to jest: dorośli próbują wmówić potomstwu, że ma być szczere. A z drugiej powieź cioci, że przytyła... Albo że nie smakuje ci jej makaron z bazyliowym pesto.



### **Uncommon Bond**

Z przyjaciółmi z dzieciństwa często ma się ten problem, że znika więź, ale zostaje przywiązanie. Nie ma wspólnych tematów, a rozmowa się nie klei. Cóż, uważam, że jeśli chce się coś z tym zrobić, to należałoby poszukać nowych wspólnych aktywności, po prostu próbując, a nie... odświeżyć zabawę z dzieciństwa, tylko zmieniając planszę. No i czy zawsze jest sens wskrzeszać takiego trupa?

### **Shadow Play**

Finał sezonu, który pokazuje, że nie należy parać się magią, jeśli nie ma się o tym zielonego pojęcia. No i że... eeeeyyy... W sumie nie wiem. Coś tam było o tym, że problemów z przyjaźnią nie rozwiązuje się przemocą, że wypadałoby ogarnąć jakąś komunikację i że jeśli nasz kumpel zrobi coś złego – np. cię okradnie, to na pewno miał jakiś powód. Nie, po prostu nie.





# Rysowanie to magia

zabawa kolorem, wow

**D**ziś porozmawiamy sobie o tym, jak można się bawić. Tak, nie przywidziało się wam. Zorganizujemy małą, kreatywną imprezę. Nawet nie będziecie musieli ruszać się z pokoju. Tylko jaką rozrywkę może zaproponować poradnik o rysowaniu, hm? To proste! Ponadto nie musicie wybierać między tworzeniem tradycyjnym i cyfrowym. Podczas tej prywatki nie ma to najmniejszego znaczenia. Zatem rozluźnijcie się trochę, a ja przedstawię wam kilka pojęć, które umożliwią nam **zabawę kolorem**.

» Moonlight

## Więc chodź, pomaluj mój świat

Odbieranie kolorów to bardzo ciekawe zjawisko. Dociekliwe dzieciaki czasem pytają rodziców, dlaczego niebo za dnia jest niebieskie, a gdy słońce zachodzi zmienia barwę od żółtej, przez czerwoną do atramentowego granatu. Później, gdy mali odkrywcy pójdą na studia, dowiedzą się od entuzjastycznego ćwiczeniowca, że to za sprawą rozpraszania promieni światła o różnych długościach fali, ale nie jesteśmy tutaj, by rozmawiać o spektroskopii! Co to, to nie! Nie będziemy też patrzeć na to przez pryzmat optyki, chociaż to równie interesujący temat. My jesteśmy młodymi, entuzjastycznymi artystami i zapytamy zatem, czym jest kolor dla kreatywnego i pełnego zapału rysownika? To proste. Niczym innym, jak bardzo przydatnym narzędziem pracy, oczywiście. Dobrze dobraną paletą barw można podciągnąć jakość rysunku oraz sprawić, by przyciągał wzrok, a nawet

zbudować emocjonalny klimat pracy i to wcale nie musi być nudne, a tym bardziej trudne. Trzeba tylko trochę poeksperymentować i zapoznać się z niektórymi zależnościami, które panują w kolorowym świecie palet. Oczywiście, czasem wystarczy jeden czarny długopis czy ołówek, by stworzyć świetny rysunek, zwłaszcza na początku artystycznej drogi, ale... może czasem warto poszerzyć trochę swoją strefę komfortu?

## Słowniczek młodego artysty

Bez wątplenia rysowanie to sztuka głównie praktyczna, ale czasem znajomość teorii może urozmaicić nam nieco proces tworzenia i nawet trochę go ułatwić. W takim razie na początek warto będzie przypomnieć i krótko wytłumaczyć sobie kilka pojęć związanych z kolorami, ich odmianami i podstawowymi pojęciami przydatnymi podczas kolorowania:







**Koło barw** – w skrócie: jest to model stworzony dla ułatwienia doboru kolorów podczas mieszania. Zbudowany jest na bazie wykresu rozkładu ciągłego światła białego, który zamknięty jest w formie koła, jak sama nazwa wskazuje. Pary kolorów, znajdujące się po przeciwnych stronach od środka koła, po zmieszaniu na kartce dają barwę neutralnej szarości. Są to tzw. pary barw dopełniających. Przydatna rzecz, dobrze się z nią zaprzyjaźnić.

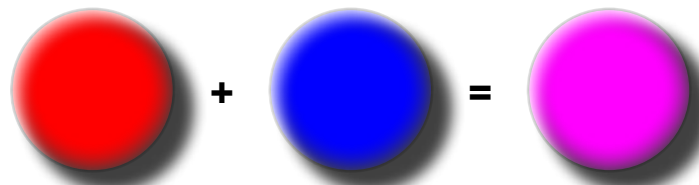
**Paleta** – przed przystąpieniem do rysowania warto ograniczyć sobie barwy, które chcemy używać przy danej pracy. W ten sposób unikniemy niepotrzebnego chaosu i sprawimy, że rysunek będzie bardziej przemyślany. Jest to cecha, która może zbudować charakter naszego dzieła albo nawet całej twórczości, jeśli dany zestaw przypadnie nam do gustu. Paletą nazywamy właśnie wybrany przez nas zakres kolorów z dostępnych barw widzialnych, którego będziemy w danym momencie używać. Czasem mniej znaczy więcej.

**Saturacja/nasycenie** – mówiąc mądrze, jest to intensywność danej barwy w subiektywnym odczuciu. Mówiąc prościej, im większe nasycenie, tym żywszy jest kolor. Idąc tym tropem, neonowy pomarańcz będzie barwą dużo bardziej nasyconą od burego koloru mysiej sierści. Jest tak, ponieważ kolory w odcieniach szarości charakteryzują się brakiem nasycenia. Zwiększając nasycenie zwiększymy też energię, która bije od obrazu. Rysunki mniej nasycone charakteryzują się raczej spokojem, są mniej atencyjne, jak te szare myszki.

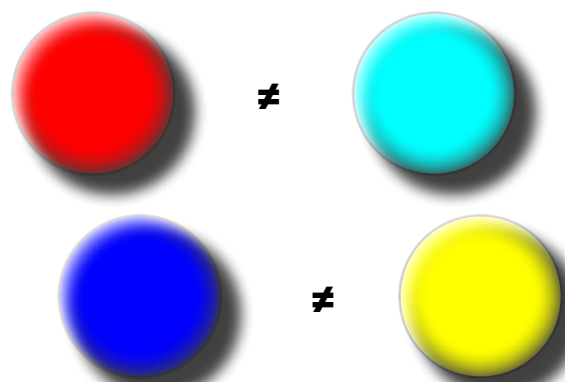
#### Nazwy przykładowych grup barw:

Podstawowe – w tej kwestii są dwa różne podejścia. Historycznie kolorami podstawowymi są czerwony, niebieski i żółty. W teorii połączenie to umożliwia nam uzyskanie dowolnych barw z danego zakresu podczas

naszej zabawy na zwykłej kartce papieru. Podczas tworzenia na komputerze i druku sprawa ta działa troszeczkę inaczej. W ich przypadku podstawową przestrzenią kolorów jest tzw. CMYK, czyli magenta, cyjan, żółć i czerń. Tę paletę używa się też zwykle do mieszania pigmentów i nakładana bezpośrednio, bez mieszania, pozwala uzyskać bardzo przyjemne obrazy, ponieważ kolory te dobrze się ze sobą prezentują.

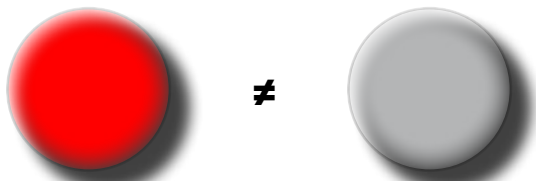


**Pochodne** – inaczej zwane drugorzędowymi; są kolorami, które powstały po zmieszaniu barw podstawowych. W naszym zestawieniu to ta bardziej zabawowa część kolorowej rodziny. Sprawiają bowiem, że możemy poczuć się bardziej artystycznie, podczas prób samodzielnego tworzenia jakichś unikalnych odcieni. What a fun.

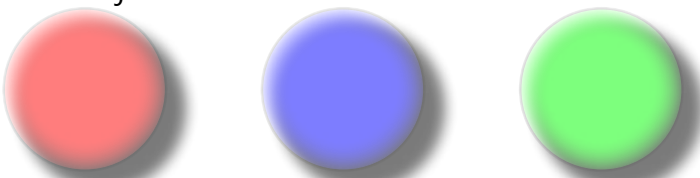


**Dopełniające** – pary barw dopełniających tworzą barwa podstawowa i barwa pochodna, która powstała ze zmieszania dwóch pozostałych barw podstawowych. Kolory te po połączeniu dają barwę szarą, a w zestawieniu obok siebie podbijają się, ponieważ zestaw ten jest najmocniejszym kontrastem, jaki w teorii możemy uzyskać podczas kolorowania. Mówiąc prościej, jeśli chcecie, by kucyk ładnie prezentował się na niezbyt szcegółowym tle, to warto użyć w tym celu jednej z barw dopełniających do jego umaszczenia, by uwydatnić przedstawioną postać. Dla przykładu, w przypadku Rarity będzie to m.in. żółty i pomarańczowy, ponieważ barwy te tworzą kontrast do granatowo-fioletowej grzywy projektantki. Przy okazji tak wykonany obrazek będzie przyciągać wzrok, co na pewno zachwyciłoby samą modową wyrocznie.





**Achromatyczne** – czyli coś dla wielbicieli szkiców ołówkowych. Barwy te nie posiadają tzw. „dominanty barwnej”. Mówiąc po ludzku, są to kolory neutralne, takie jak czerń, biel i wszystkie odcienie szarości. Paletę składającą się wyłącznie z tych kolorów będzie często cechowała melancholijność, ale też elegancja. Ograniczając się tylko do barw achromatycznych, łatwiej jest wycieniować daną postać i nie trzeba martwić się o to, że umaszczenie kucyka pogryzie się z jego ubraniami, ale też trudniej będzie uzyskać radosny wydźwięk pracy. Dobrze oddaje to wygląd kucyków po wysaniu z nich ich charakteru za sprawą zaklęcia, rzuconego przez Discorda w odcinku „Powrót do harmonii”. Chociaż nie znaczy to, że ołówkowe szkice są nudne. To już zależy od samej treści dzieła.



**Pastelowe** – to barwy jasne, często ze sporą domieszką bieli. Są łagodne, niekrzykliwe, mało intensywne i niejasne. Większość palet kolorystycznych dla kanonicznych kucyków korzysta właśnie z barw pastelowych. Są one przyjemne dla oka oraz kojarzą się raczej słodko i uroczo, a prace wykonane w tej tonacji są spokojniejsze w odbiorze. Chociaż jeśli użyje się ich w bardziej makabrycznej pracy, mogą nadać jej dość niepokojący wydźwięk.



**Jaskrawe** – do tej grupy zaliczają się między innymi barwy neonowe. Kolory te są nasycone i zdają się świecić na kartce. Efekt jest tym silniejszy, im ciemniejsze podłoże zastosujemy. Praca wykonana tylko i wyłącznie z użyciem tej palety może mieć trochę psychodeliczny charakter i z pewnością będzie przyciągać oko. To dość problematyczna grupa, ponieważ łatwo przesadzić i sprawić, że praca będzie nieprzyjemna i męcząca. Tę paletę barw charakteryzuje energetyczność, więc sprawdzi się przy zabawie z dynamiką rysunków. Jest też często używana w dziełach o charakterze cyberpunkowym. Chociaż może się też sprawdzić w widoczku nasłonecznionej łączki. W końcu ogranicza nas głównie nasz pomysł.



**Naturalne** – nazywane też ziemistymi. Są to kolory zbliżone do neutralnych, więc są zdecydowanie dużo spokojniejsze od barw jaskrawych i nasyconych, ale nie dominuje w nich biel, tak jak w przypadku grupy pastelowej. W tej palecie znajdziemy głównie przyjemne brązy, zielenie i łagodne żółcie, oraz przygaszone błękity. To taka organiczna grupa, która pozwala nam na stworzenie klimatycznych widoczków i roślinek. Sprawdzi się też do scenek inspirowanych światem fantasy, zwłaszcza do tworzenia spokojnego tła, które nie będzie odciągać uwagi od głównego bohatera rysunku. Ta paleta to taki cichy przyjaciel, który nie mówi zbyt dużo, ale zawsze można na niego liczyć. W tej kolorystyce jest też mój widok z okna na piękne krakowskie blokowisko, chociaż to pewnie zasługa smogu. Hmm, więc może wykorzystać te kolory do narysowania depresyjnego postapo? To też jakiś pomysł.

### Zasady są po to, żeby je **mieszać**

Kolorowanie w gruncie rzeczy można sprawdzić do matematyki, tworząc algorytm korzystający z wymienionych palet w naszym małym słowniczku, ale jednak nam tu chodziło o zabawę, a nie masową produkcję estetycznych dzieł. Więc tak jak już sobie wspomnieliśmy, po poznaniu danych terminów i grup kolorystycznych, warto przystąpić do eksperymentów. Często to powtarzam, ale to dość istotny krok podczas tworzenia. Tuż po obserwacjach otoczenia czy prac innych inspirujących artystów przystępujemy do zabawy i kombinowania, by przekuć naszą wizję w dzieło. Warto wypróbować różne warianty kolorystyczne, by zobaczyć w jaki sposób zmieni się klimat naszej pracy i jej odbiór. Cukierkowo–pastelowa czaszka nie będzie już tak sentymentalna, a buroszare jabłko straci swoją soczystość i to jest w tym wszystkim coś niesamowitego. Bo wystarczy zmienić jeden kolor, by stworzyć coś zupełnie innego i świeżego. Ta wolność jest czymś niezwykłym, ale też może przytłaczać, więc warto pamiętać, że ograniczanie naszej palety to nic złego i często może wyjść na plus dla jakości końcowego dzieła. Grupy kolorów można dowolnie ze sobą łączyć i tworzyć interesujące kontrasty, ale też wyszczególnić konkretny fragment obrazu, wzmacniając jego nasycenie. Teraz pozostaje wziąć dowolne przybory i pobawić się w szalonego naukowca. Everything is learning.





## Wywiad z Malvagio

**P**ierozki i Pierzokowe! Naszym dzisiejszym gościem będzie nie kto inny, a Malvagio, autor licznych, w większości znakomicie odebranych fików i zwycięzca wielu konkursów literackich. Tylko u nas poznacie wszystkie jego sekrety! Adres, numer buta i pojemność konta Steam!

» Cahan

**Cahan:** Cześć, Malv! Dzięki, że zgodziłeś się na udzielenie tego wywiadu. Może zaczniemy standardowo, no wiesz, powiesz coś o sobie.

**Malvagio:** Hej. Co mógłbym powiedzieć... teatrolog z wykształcenia, oczywiście niepracujący w zawodzie (no bo jak), fanfikopisarz dobiegający powoli 30. Znaczący pewnie podpadający pod starszą część fandomu. A, no i mieszkam w Krakowie. I lubię Sombę. Nie wiem, czy da się dodać coś więcej.

**Cahan:** Jak odkryłeś serial i wstąpiłeś do fandomu?

**Malvagio:** Hm, wydaje mi się, że po prostu przyczynił się do tego cały ten szum w Internecie. Wiedziony ciekawością w końcu postanowiłem sprawdzić, czy te kuce rzeczywiście są takie ciekawe, jak wszędzie słyszę, no i cóż... były. Do fandomu wstąpiłem w zasadzie pod wpływem impulsu, też sporo słyszałem, że jest duży i aktywny, stwierdziłem więc, że może niegłupio byłoby stać się częścią czegoś większego. No i nadal jestem, więc chyba faktycznie niegłupio.

**Cahan:** A kiedy to było, tak swoją drogą?

**Malvagio:** Dokładnej daty nie pomnę, ale jeśli dobrze pamiętam, skończyłem oglądać pierwszy sezon tuż przed polską premierą drugiego. Jeśli idzie o włączenie do fandomu, to chyba za takowe można uznać pojawienie się na jednym z krakowskich meetów, czy raczej konwentów, bo to było jedno z tych większych wydarzeń.

**Cahan:** O panie, starokuc z Ciebie. Ale przejdźmy do tego, co najbardziej interesuje naszych czytelników, czyli do fanfików. Jak to w ogóle się stało, że zacząłeś je pisać?

**Malvagio:** Zawsze czułem potrzebę realizowania się w sposób twórczy, fandom i fanfiki stworzyły wspaniałą sposobność ku temu. Miałem już pewne doświadczenia, choć na gruncie komiksowym, ale zawsze chciałem też pisać opowiadania. Tworzenie fanfikcji pozwalało ominąć najbardziej żmudny proces tworzenia podwalin, bo te po prostu już były na miejscu. Inna sprawa, że zazwyczaj te podwaliny przerabiam na własną modłę, która nie miałaby racji bytu w serialu, hah.

**Cahan:** Mówisz, że masz doświadczenie na gruncie komiksowym, próbowałeś może robić jakieś kucykowe komiksy? Albo spełniać się artystycznie innym sposobem niż pisarstwo?

**Malvagio:** Nie próbowałem, ponieważ w komiksach również zajmuję się pisaniem, musiałbym znaleźć sobie jakiegoś rysownika. Sam nie potrafię tworzyć jakichkolwiek sensownych rysunków. Kiedyś, dawno temu, bawiłem się, to dobre określenie, w robieniu w pełni własnego komiksu, ale to tylko do szuflady. Teraz zamknętej i zgubionej. I dobrze.



**Cahan:** Jak w ogóle oceniasz własną twórczość? I co myślisz o tym, jak odbierają ją inni? Jesteś w końcu przez wielu uznawany za jednego z najwybitniejszych fanfikopisarzy.

**Malvagio:** Pod tym względem jestem chyba nieco... chwiejny. Potrafię patrzeć na to, co właśnie napisałem, i myśleć „haha, jest dobrze!”, by zaraz potem przejść w bardziej w „nie, to wszystko nie tak”. Ale ogólnie jestem raczej ze swoich prac zadowolony, tym bardziej że samo ich pisanie sprawia mi radość. Co do tego, jak są odbierane... hm. Ciężko tak naprawdę coś powiedzieć, zważywszy na fakt, że ostatnimi czasy (no dobra, trochę dłużej niż „ostatnimi”) w ogóle ciężko o komentarze. Ale nie będę ukrywał, że przyjemnie jest poczytać czy posłuchać pochwał pod swoim adresem. Mam nadzieję, że nie powiedziałem jeszcze ostatniego słowa i uda mi się stworzyć prawdziwe opus magnum... po poprzednim opus magnum, za które uważam „Tajemnice”.

**Cahan:** A jaki typ opowiadań pisze Ci się najlepiej? Mroczne klimaty, plasterki życia czy może lekkie komedyjki? W końcu na swoim koncie masz coś z chyba każdej kategorii. Ile Ty tego w ogóle napisałeś?

**Malvagio:** Na mlppolska podaję stan liczbowy 35 fików, ale to nie jest wszystko, co napisałem; nie wliczają się do tego drabble i kilka opowiadań, którym koniec końców nie założyłem tematów, nie wiedzieć dlaczego. Co pisze mi się najlepiej? Chyba zarówno mroczne klimaty, jak i lekkie komedyjki, w zależności od humoru. Z takich głównych tagów nie ruszałem chyba tylko romansów.

**Cahan:** Zamierzasz to kiedyś nadrobić czy masz jakiś powód?

**Malvagio:** Obawiam się, że romans bardzo łatwo można zawalić i zamienić w autoparodię, nawet nie będąc tego świadomym. Może kiedyś się skuszę, jeśli tylko znajdę odpowiednie wzorce. Ale niczego nie obiecuję.

**Cahan:** A te nieopublikowane fanfiki? Czekają na swoją kolej, czy uznałeś, iż nie są one wystarczająco dobre?



**Malvagio:** Wydaje mi się, że nie są, może po przepisaniu od nowa... ale nie mam póki co do tego głowy. Sądzę, iż część motywów mógłbym wyciągnąć i umieścić w innych fabułach. Ale na razie mam co pisać.

**Cahan:** Skąd czerpiesz inspirację? Niektóre motywy pojawiające się w Twoich opowiadaniach, jak chociażby Biała Pani, są nadzwyczaj interesujące.

**Malvagio:** Obstawiałbym muzykę, bardzo często po prostu słucham jakiejś melodii i nagle zaczyna kiełkować mi w głowie pomysł na opowiadanie, które pasowałoby do niej klimatem i nastrojem. Sama Biała Pani powstała właśnie w taki sposób (tak mi się przynajmniej wydaje, to było tak dawno...). No i oczywiście jestem też prawdziwą gąbką na popkulturę. Ot, postmodernizm, a może nawet post-post.

**Cahan:** Nie myślałeś nigdy o wielorozdziałowcu?

**Malvagio:** Szczerze mówiąc, to tak, myślałem. Niestety wielowątkowość to moja pięta achillesowa, moje opowiadania zazwyczaj skupiają się jednak na jednym wątku. Wręcz obsesyjnie się go trzymają. To utrudnia w ogóle myślenie w kategoriach wielorozdziałowca. No i wydaje mi się też, że ludzie oczekują systematycznego wrzucania kolejnych rozdziałów, a mnie daleko do systematycznej pracy. Zazwyczaj piszę po prostu wtedy, kiedy mnie najdzie ochota. Bez weny to katorżnicza praca.



**Cahan:** Zgadza się, to jest katorżnicza praca, nawet i z weną. Jednak osobiście uważam, że satysfakcja z łączenia splątanych nitek wielu wątków oraz światotworzenia jest niezastąpiona... Wracając do wywiadu... Często czytasz cudze fanfiki?

**Malvagio:** To może wydać się zaskakujące, ale bardzo rzadko zdarza mi się czytać fanfiki. Biorę się za nie zazwyczaj wtedy, gdy zostanę o to poproszony. Wiem, że nie zawsze tak było, bo dawno, dawno temu komentowałem Moje Małe Fanfiki na FGE, ale coś się po drodze zmieniło. Nie mam jednak pojęcia, co takiego.

**Cahan:** Cóż... Ale pewnie i tak masz jakieś ulubione fanfiki. Chyba że nie masz?

**Malvagio:** Pamiętam, że bardzo podobało mi się kilka opowiadań konkursowych Bodzia, ale nie kojarzę teraz tytułów. Plus to jedno króciutkie Twojego autorstwa pod temat „Superbohater” bodajże. Łatwiej byłoby mi wskazać fiki, których NIE lubię, heh.

**Cahan:** Świetnie, no to je wskaż! Czytelnicy kochają takie informacje.

**Malvagio:** Chyba nikogo nie zaskoczę tym, że nie podoba mi się „Kryształowe Oblężenie”, ale też nie przypadł mi zupełnie do gustu „Żelazny Księżyc” (a wiem, że ten fik jest raczej chwalony). Tak poza rodzimym podwórkiem, nie trawię Fallouta i Crisis; tego ostatniego podwójnie, bo wydałem na niego pieniądze i nawet nie byłem w stanie skończyć.

**Cahan:** Jakieś szczególne powody niechęci do tych konkretnych opowiadań?

**Malvagio:** Od Fallouta odrzuca mnie już sama idea tego crossoveru, a Crisis... wykończyły mnie postaci, z naciskiem na jak-mu-tam-było Silvertongue’a (?) i złe wersje Mane6.

**Cahan:** Tak, to był Silvertongue. W ogóle nie lubisz crossoverów czy to coś innego?

**Malvagio:** Nah, crossovery ogólnie są w porządku, chętnie bym poczytał (tak sądzę) jakiś z Soulsami na przykład. To sam Fallout jakoś mi straszliwie tu zgrzyta... i pewnie dlatego sam popełniłem crossover z Wasteland, które jest jego prekursorem... co ja robię ze swoim życiem?

**Cahan:** Mamujesz je na kucyki, oczywiście! Masz może jakieś porady dla początkujących pisarzy?





**Malvagio:** Zgaduję, że było to powtarzane wiele razy i na wszystkie sposoby, ale warto dużo czytać, nie tylko pozycje z gatunku, w którym samemu chciałoby się pisać. No i znaleźć sobie dobrego pre-readera i korektora, bo to żaden wstyd, a samemu często po prostu nie zauważa się pewnych rzeczy, niezależnie od tego, ile razy czytało się tekst. A propos, lepiej właśnie przeczytać go parę razy, zanim się go gdzieś opublikuje. Tak na spokojnie i niekoniecznie zaraz po napisaniu go.

**Cahan:** A propos czytania... Jakie książki czytasz i których pisarzy cenisz najbardziej?

**Malvagio:** Czytam głównie fantasy (cóż za zaskoczenie) i książki o tematyce historycznej, ale zasadniczo nie trzymam się tego zakresu kurczowo, zdarza mi się sięgać po inne pozycje, które ktoś mi polecił. Jeśli idzie o pisarzy, to zdecydowanie Tolkien, bo to do jego twórczości wracam raz za razem. Hm, po krótkim zastanowieniu wskażę jeszcze Niziurskiego, jego książki się dla mnie nie starzeją.

**Cahan:** Czym się zajmujesz, poza czytaniem książek, pracą i pisaniem opowiadań?

**Malvagio:** Namiętnie gram w gry komputerowe i oglądam seriale animowane (i raczej tylko takie).

**Cahan:** Jakie gry i seriale lubisz najbardziej?

**Malvagio:** Uwielbiam całą serię Soulsów, izometryczne cRPGi i wszelkiego rodzaju metroidvanie, jak na przykład Hollow Knighta. Serialowo ostatnio bardzo urzekła mnie nowa She-Ra, mam w planach sprawdzenie również Carmen Sandiego. Mniej ostatnio... sporo by się tego znalazło. Z kreskówek, które wciąż są emitowane, uwielbiam Niesamowity Świat Gumballa.

**Cahan:** A kucyki, dalej je oglądasz?

**Malvagio:** Heh, nie. Obraziłem się na nie w połowie piątego sezonu. Polskiego, bo raczej punktem zapalnym był tutaj sam finał, który miał swoją premierę właśnie jakoś podczas przerwy między połówkami u nas, jeśli dobrze kojarzę. Tak czy inaczej, dowiedziałem się, co tam się dzieje i nie miałem już najmniejszej ochoty wrócić do oglądania, gdy sezon wystartował na nowo.

**Cahan:** Czyli nie czekasz na sezon 9 i nie zastanawiasz się, jak twórcy to wszystko zamkną?

**Malvagio:** Nie czekam i nie zastanawiam się. Co innego na nową generację...

**Cahan:** Jakie masz oczekiwania w stosunku do G5?

**Malvagio:** Byłoby miło, gdyby powstał serial bardziej nastawiony na przygodę, ale nie wiem, czy to jest możliwe – słyszałem naprawdę różne i wzajemnie sobie przeczące plotki. No i też byłoby diablo, diablo miło, gdyby nie było w niej takiej jednej postaci, która niemożliwie mnie drażni, heh. Liczę na świeży start.

**Cahan:** Sądysz, że fandom przetrwa pomimo końca G4 i takich zmian?

**Malvagio:** Wydaje mi się, że ma na to duże szanse. Nie będzie już raczej nigdy tak wielki, jak to miało miejsce w okresie tego największego boomu na kuce, ale ten rdzeń, który wciąż trwa... spokojnie mógłby przetrwać. No i faktycznie nowa generacja może zapewnić dopływ kolejnych bronies i pegasis. Czas pokaże.

**Cahan:** Właściwie to jak oceniasz aktualną kondycję fandomu, zwłaszcza jego fanfikowej części? Uważasz, że inicjatywy takie jak Klub Konesera Polskiego Fanfika coś dają?

**Malvagio:** Jestem przekonany, że są nie tylko przydatne, ale też potrzebne. Kondycję określiłbym mianem stosunkowo stabilnej, wbrew tej ciągle powtarzanej mantrze o umieraniu, fandom nie skona. A przynajmniej nie tak łatwo.

**Cahan:** I ostatnie pytanie, chyba. Posiadasz może jakiegoś własnego OCKa? Ale pytam raczej o ponysonę, a nie postać z fanfika.

**Malvagio:** Nie, jedyne moje OCKi to postaci z fanfików lub sesji RPG, w których brałem udział... z tym, że większość i tak trafiła już chyba do opowiadań. Nic, co by choć zahaczało o ponysonę.

**Cahan:** Czy chciałbyś coś jeszcze powiedzieć naszym czytelnikom?

**Malvagio:** „Jednorożka” to jedyna poprawna forma, nie słuchajcie Dolara! :P

**Cahan:** <śmiech> Jeszcze raz Ci dziękuję za to, że zgodziłeś się na ten wywiad. Powodzenia w dalszym pisaniu! I niech komentarze będą z Tobą!

**Malvagio:** Dziękuję, dziękuję i dziękuję raz jeszcze! Adios i pozdrawiam!



## Dobrze, że zdech

Sezon 9 i G5

**C**oś się kończy i tym razem chodzi o nasze drogie taborety. Po sezonie 9 czeka nas tylko film w 2021 roku (i to CGI), a potem przyjdzie czas na nową generację. Tak jak G1 ustąpiło „My Little Pony Tales” (które też się do niego zalicza, G2 dotyczy tylko zabawek), a to zrobiło miejsce dla G3, G3.5, bobasów i wreszcie dla G4, tak ważnego dla nas wszystkich. Bo nawet jeśli czas minął, szła na kucyki osłabł, to gdyby nie ta bajka, to nie poznalibyśmy tylu ludzi. Nie napisalibyśmy wielu fików i nie narysowalibyśmy tylu artów.

» Cahan

Teraz pewnie się zastanawiacie, dlaczego tytuł tego artykułu brzmi tak, a nie inaczej. Skoro nawet taka zołza jak ja przyznała, że G4 było ważną częścią jej życia. Chodzi o to, że nawet najpiękniejszy sen, jeśli trwa zbyt długo, to w końcu zmienia się w koszmar. No i G4 daleko do pięknego snu. W pewnym sensie ten serial umarł po trzecim sezonie.

Jak to? Ano tak, że serial prawdopodobnie miał się zakończyć właśnie na alikornizacji Twilight. Odcinki nie były ze sobą zbyt powiązane, ale łączyły je listy do Celestii. Potem Twilight koronowano i się zrobił problem – zgodnie z logiką świata przedstawionego powinna zająć się księżniczowaniem. No i wypadaloby pokazać jakiś większy wpływ alikornizacji na serial. Jednak na przeszkodzie stała kwestia tego, że dziecko z grupy docelowej raczej nie ogląda tej bajki po kolei, więc się nie połapie, jeśli odcinek B będzie wynikał bezpośrednio z odcinka A, ale nie zostanie puszczony bezpośrednio po nim.

Czwarty sezon to motyw Drzewa Harmonii i kluczy do skrzynki, na końcu wpada Tęczowa Moc (by nigdy więcej się już nie pojawić – nowe zabawki mocno) i Twilight dostaje własny zamek.

Potem długo, długo nic, aż do ciekawego pod względem fabularnym sezonu ósmego – Szkoła Przyjaźni ciągle się przewija, Cozy Glow nie pojawia się znikąd, no i Drzewo coś robi. Ba, od jakiegoś czasu największą wadą serialu są klacze z głównej szóstki, które stały się nudne, często niepotrzebne i źle napisane, podczas gdy mamy do dyspozycji tyle interesujących bohaterów. Ale do tego jeszcze wrócimy.

MLP: FiM cierpi na pewną brzydką przypadłość, jaką jest: a, wrzucamy sporo nowych rzeczy i olejmy te stare. W pierwszym sezonie pojawia się Zecora, która jest zebra. Jedyną zebra w serialu. I chociaż jak na postać drugo-, a nawet trzecioplanową pojawia się dość często, to wciąż nie wiemy o niej nic nowego. Zecora służy pomocą kucykom, ponieważ jest mądra. Mówi wierszem i robi cuda w kociołku. Tu jest tyle niewykorzystanego potencjału, że to aż przykre.

Przeszłość Ceśki, Luni i Cadance? Oj, dalej bieda. Bizony? A co to? I nawet nie będę mówić o tych wszystkich kucykach, które pojawiły się w jakimś jednym odcinku, by już nigdy nie wrócić. Takim wielkim rozczarowaniem okazały się też Filary Equestrii, które w sezonie ósmym zostały niemalże zupełnie olane. Za to co się dzieje? A to film wprowadza kotki, papugi, sztormiaki, hipogryfy – jakby w ich rolach nie można było umieścić tego, co już w serialu pokazano. No powiedzmy sobie szczerze,



tylko hipogryfy są ciekawą i dobrze zaprojektowaną rasą. Capper mógł być zebłą, piraci gryfami, a sztormiaki czymkolwiek.

Wszyscy pokochali kiriny, ale ja nie. Oj, no design ładny, historia spoko, odcinek fajny. Ale pewnie już więcej ich nie będzie. Nie mówiąc o tym, czemu Kirinlestia aka Rain Shine jest taka wielka. Pewnie po to, by się odróżniała od reszty, więc przerobili gotowy model.

Brak konsekwencji, problemy z kontynuacją fabuły, wciśkanie nowych elementów na zasadzie „kupujcie nasze zabawki” i brak pomysłów na jakiś lepszy rozwój Mane 6 to coś, co od dawna zabija ten serial. To zabawne, że ja to mówię, bo uważam, że te nowsze odcinki są często świetne i biją na głowę przeciętniaki z 1 czy 2 sezonu, które były bardziej... spokojne? Infantylnie? Nudne?

Z jednej strony Spike dostaje skrzydła, Shy ma rezerwat, Dash jest Wonderboltem, a Rarity słynną projektantką mody, a z drugiej bliźniaki Cake nie urosły (a w tym czasie Cadance zdążyła się hajtnąć, zająć w ciążę i urodzić źrebaka, który już trochę ma), Mane 6 dalej popełniają identyczne błędy (tego się nawet jakoś szczególnie nie czepiam, ale ile można), a my wciąż nie dostaliśmy odpowiedzi na pytania, które nurtują ten fandom od 1 sezonu.

Tymczasem ukazała się już wzorowana na Grze o Tron zapowiedź sezonu 9 i wygląda na to, że powróci Sombra, zrobi coś z Flurry Heart i będzie grubo. W sumie, to mi się to podoba. Wolę, kiedy robi się coś z materiałem, który już się ma, niż tworzy kolejnego nijakiego złego, który szuka zemsty/rozwałki/mama mu kazała. No i jeszcze Drzewo Harmonii ma zostać zniszczone, a Król Cieni oberwać tęczę, co pewnie skończy się jego ostatecznym zgonem lub, co gorsza, nawróceniem. No wyobraźcie sobie Sombkę, który mówi, że żałuje, nie wiedział o zniewoleniu Kryształowego Imperium i chce huga na pocieszenie. Borze zielony, jaki to byłby żal. No, ale on ma pewnie jeszcze jakieś szanse na śmierć, bo Krystynę to pewnie w końcu dorwą i zżuczują. Zmieni się w Rainsalis i zacznie pisać głupie teksty na Discordzie MLPPolska...

Chciałabym wierzyć, że sezon 9 zmieni te wszystkie wady, które psują G4, ale nie wierzę. Skoro nie ruszyli tego do tej pory, to spodziewałabym się raczej kolejnych odcinków o tym, że CMC wciśkają komuś znaczki, Rarity szyje sukienki,

a Pinkie jest wkurzająca. Na zebry i bizony bym nie liczyła – o te pierwsze obrażają się Murzyni, tzn. Afroamerykanie, a o drugie Indianie z Ameryki Północnej. Poza tym po co pisać odcinki, które wyjaśniają lore czy coś...

Właśnie dlatego cieszę się, że ten rozdział zostanie zamknięty, bo może G5 okaże się inne? Bardziej spójne? Zaplanowane, a nie pisane na kolanie przez różnych ludzi, którzy często nie widzieli się nigdy na oczy? No dobra, szczerze wątpię. Za to pewnie będzie mniej naiwne niż pierwsze dwa sezony G4.

Spodziewałabym się czegoś bardziej nastoletkowego, zwłaszcza po sukcesie, jaki odniosło Equestria Girls. Małe dziewczynki kochają serie o swoich niewiele starszych koleżankach i ich problemach. Nie zdziwiłabym się, gdyby Hasbro zrobiło Mane 6 High School Winx. Ewentualnie mogliby pójść w drugim kierunku, bardziej baśniowym i księżniczkowym, trochę na wzór nowej She-Ry (czy raczej pewnych elementów z tej kreskówki).

Czego by nie mówić, to My Little Pony: Friendship is Magic zdążyło się nieco zestarzeć, a w szczególności jego początkowe założenia. To w końcu produkcja, której emisję rozpoczęto w październiku 2010 roku. Ponad osiem lat temu. Sporo. Chyba czas pozwolić jej umrzeć.



# Semafor artystyczny

## czyli KPM 18.2 od strony wystawcy

**W**źmy jeden szalony pomysł, dwa tygodnie czasu oraz trzy ambitne rysowniczkę, a przy odrobinie stresu, wzajemnej motywacji i ciężkiej pracy na ostatnią minutę otrzymamy „Semafor artystyczny”. Cóż to takiego i jakie wrażenia mają jego twórczynie po swoim debiucie 30 marca na KPM 18.2 dowiecie się podczas czytania tej skromnej relacji naszego artystycznego, pospolitego ruszenia.

» *Moonlight, Porcelanowy Okular i Victoria Luna*

### **Moonlight:** Przed wyruszeniem w drogę, należy zebrać drużynę

To było dość szalone doświadczenie. Siedziałam sobie w laboratorium i robiłam pomiary izoterm dla monowarstwy lipidowej pod wpływem polikationów z użyciem wagi Langmuira, równocześnie grając w pokemony na telefonie, gdy nagle dziewczyny na discordzie napisały, że w sumie mogłybyśmy razem zrobić stoisko na KPM 18.2. Sytuacja dość groteskowa. Doktor za mną robi widma na spektrometrze IR, a ja po krótkich namowach zgadzam się na sprzedaż moich bazgrów na ponymeece. Czego nie robi się dla funu? Potem do tego jeszcze doszła prelekcyjna redakcyjna, bo jak już szaleć – to na całego. Moja kariera fandomowego rysownika była do tej pory stanowczo zbyt nudna, a to była okazja, by jeszcze przed końcem ostatniego sezonu 4 generacji zrobić coś ciekawego w miłym towarzystwie. Gorzej, że niewiadomych było więcej z każdą kolejną chwilą, ale teraz jak o tym myślę, to warto się było chwilę

postresować. Trzy artystki bez większego doświadczenia w sprzedaży postanowiły się spotkać i podzielić trochę swoim talentem z innymi. Sam pomysł wydawał się dobry, ale w tym uroczym gronie tylko ja sprzedawałam cokolwiek na jakimkolwiek meecie, co straszło, ale jakimś dziwnym trafem nie zdołało zgasić naszego zapału. Byłyśmy zmotywowane do pracy, a czekało nas jej sporo... i to bardzo. Co więcej, ta sytuacja miała miejsce jakieś 2–3 tygodnie przed samym meetem.



### **Ktoś widział mój merch?**

Problem był taki, że jak chce się robić stoisko, to najpierw trzeba mieć co sprzedać... A ja, odkąd zaczęłam się trzeci rok studiów, produkuję zdecydowanie mniej rysunków. Trzeba się w końcu skupić na ogarnianiu



licencjatu. Smutno też jest sprzedawać oryginalne prace, bo w ten sposób ewentualne portfolio się kurczy, a nie ma tego też jakoś bardzo dużo. Wtedy dziewczyny wyszły z inicjatywą wydrukowania plakatów z naszymi pracami. To mnie trochę ratowało, tylko z tyłu głowy pozostawała wątpliwość, czy ktokolwiek będzie miał ochotę kupić plakat z którąkolwiek z moich tradycyjnych prac. Vic i Paprotka stanowczo próbowały przekonać mnie, że jest inaczej i jakimś sposobem znalazłam u siebie coś, co może zainteresować ludzi. Nie żebym tworzyła kuce od 7–8 lat...



Nasza inicjatywa nabierała kolorów mniej lub bardziej dosłownie, tuż po tym, jak organizatorzy przyjęli nasze zgłoszenie, zaczęła się prawdziwa walka z czasem, bo wraz z Porcelanką i Vic postanowiłyśmy podnieść sobie poprzeczkę jeszcze wyżej... bo jak już drukujemy plakaty, to może by do tego dorzucić naklejki? Jaki młody artysta nie chciałby mieć naklejek ze swoim własnym projektem, hm? Oczywiście, że musiałyśmy to zrobić. Tylko większy problem był taki, że mało która drukarnia wykonuje naklejki dla klientów indywidualnych do sprzedaży detalicznej, a niestety nasz „Semafor Artystyczny” nie był korpo i nie byliśmy w stanie opłacić druku naklejek na większą skalę. Ostatecznie sam druk udało się wykonać ok. 2 dni przed samym meetem i to dzięki Pisklakowi, u którego mamy ogromny dług wdzięczności.

Przy przeszukiwaniu stron dziesiątek drukarni i przygotowywaniu plików z plakatami oraz projektami naklejek, robienie zakładek zwykłymi akwarelami na ostatnią chwilę było samą przyjemnością. Dlatego

strasznie mnie cieszy fakt, że to jednak one wywołały najbardziej pozytywne reakcje i sprzedały się wszystkie! Nie ma to jak własnoręczna robota!

### Ok Moon, przejdź do meritum...

Ostatecznie nasz uroczy „Semafor Artystyczny” osiągnął sukces i zdecydowanie nie żałuję tych stresów i niespodzianek (rozchorowałam się tydzień przed meetem i siedziałam na stoisku podtrzymywana lekami, ale czego nie robi się dla dobrej zabawy i biznesu xD). Plakaty, mimo drukowania na ostatnią chwilę, wyszły świetnie i zainteresowały więcej osób, niż się spodziewałam. Miło było usłyszeć tyle pozytywnych opinii na temat naszych prac i w końcu zobaczyć Victorię i Porcelankę w akcji, dziewczyny mają talent, mówię Wam. Mogłam połączyć przyjemne z pożytecznym i teraz jestem już pewna, że będę namawiać dziewczyny na powtórkę sprzedaży w ramach „Semaforu”. Skoro nasze projekty zostały pozytywnie przyjęte, to zapewne rozszerzymy działalność o inne fanty, więc jest na co czekać.

Na koniec jeszcze dodam, że jeśli jesteście artystami w fandomie już od jakiegoś czasu i też chcielibyście spróbować swoich sił w robieniu stoiska, to nie zrażajcie się zbyt szybko, bo sytuacja może was, mimo wszystko, bardzo pozytywnie zaskoczyć!

### Relacja z ciemnej strony Księżyca, czyli jak było według Victorii Luny:



Gdy tylko się dowiedziałam, iż 30 marca będzie kolejny kucykowy meet w Krakowie, nie posiadałam się z radości. Możliwość spotkania i spędzenia czasu z moimi przyjaciółmi z różnych stron Polski była okazją, której nie mogłam przegapić. Wtedy wszystko się zaczęło – narodziła się myśl o „Semaforze”.

### Lecz zacznijmy od początku.

Jedna z moich znajomych podała mi link na fanpage Krakowskiego Ponymeeta z pytaniem: „Czy będę?”. Oczywiście moja odpowiedź była (bardzo) pozytywna. Wtedy coś mnie tchnęło... Początkowo myślałam o samodzielnym otwarciu stoiska, lecz bałam się, że zbyt szybko się napracuję a ludzie niewiele

kupią. Tak więc postanowiłam spróbować otworzyć stoisko z kimś. Było to zdecydowanie większym udogodnieniem dla wszystkich – podział pracy i różnicowanie stylów zapewniały większy sukces od pracy w trybie single. Tak więc zaczęłam szukać kandydatek na stoiskową spółkę.



Postanowiłam napisać do Moonlight i Porcelanowego Okulara, które pomogły mi przy konkursie w dziale na MLPPolska, będącego pod moją opieką. Porcelanka chętnie się zgodziła, natomiast Moonlight miała lekkie wątpliwości, lecz wspólnymi siłami udało nam się ją przekonać, abyśmy połączyły siły i otworzyły swój artystyczny targ. Zaczęłyśmy dzielić się pomysłami, a następnie przydzielać poszczególnej osobie zadanie. W każdej możliwej chwili łąpałam zasięg w szkole by zobaczyć, czy są jakieś sugestie lub toczy się dyskusja na dany temat. Przyznam się, że przez to kilka razy mało co nie straciłam telefonu na całe 45 minut!

Momentami było bardzo ciężko. Problemy były związane z wyborem odpowiedniej drukarni, która oprócz plakatów wykona również nasze naklejki. Większość tego typu firm była nastawiona na produkcję masową, więc ceny były zbyt wysokie jak na klientów indywidualnych. Pierwsza drukarnia, która znajdowała się dosyć blisko mnie (lecz i tak trzeba było do niej jechać busem czy autem) z początku wydawała się idealna, lecz jak się potem okazało, były to tylko pozory. Nieodpowiednia strona internetowa, długi czas realizacji, niezbyt ogarnięta obsługa – przez te czynniki musiałyśmy szukać drukarni na ostatnią chwilę. Przyznam, że przez pewien czas (gdzieś tydzień przed meetem) bardzo się bałam, ponieważ ciężko byłoby mieć stoisko bez czegoś do sprzedaży. Dlatego jakiś czas wcześniej zaczęłam robić rysunki na własną rękę. Podobnie uczyniła też Moonlight, dzięki temu na stoisku, oprócz plakatów, roilo się od zakładek do książek. Na szczęście uratował nas Pisklozaur, który znalazł miejsce, gdzie mogłyśmy powołać nasze rysunki do życia. Jeszcze raz wielkie dzięki!

## I wtedy nadszedł ten dzień.

Pobudka rano, śniadanie, poranna toaleta, makijaż... Szybka kontrola artystycznego ekwipunku, pluszak pod pachę i czas wyruszać. Jeszcze zanim ruszę na przystanek wstępuję do sklepu po jakieś picie, ponieważ zapomniałam je kupić poprzedniego dnia. Kiedy tak szłam, praktycznie co drugi kierowca samochodu czy innego pojazdu dziwnie się na mnie patrzył... Nie wiem czy przez to, że miałam pluszaka po pachę czy z powodu mojego ubioru. Po kilku minutach postanowiłam schować Antilię do torby, by, broń Luno, nie spowodować karambolu czy innego wypadku. Nigdy nie wiadomo co się stanie, gdy jeden z prowadzących zagapi się na mnie, a nie na drogę... Usiadłam na przystanku i (w miarę) cierpliwie czekałam na autobus. Sama podróż na miejsce organizacji meeta minęła bezproblemowo.

W końcu znajduję się na ulicy Focha 39. Kilkakrotnie brałam już udział w tego rodzaju meetach, więc wiedziałam, gdzie mam się skierować. Tam czeka mnie niemały chaos. Widać było, że wszyscy pracują w pocie czoła, by zdążyć przed otwarciem akredytacji. Udało mi się złapać organizatora, by zapytać, gdzie nasze stoisko. Wskazał nasz uroczy kącik i poszedł ogarniać resztę spraw. Mi natomiast pozostało czekać na resztę „Semaforu”. Martwiłam się, bo dziewczyny lekko się spóźniały, lecz koniec końców dotarły na miejsce całe i zdrowe.



Szybko zaczęłyśmy organizować nasze miejsce pracy układając świeżo wydrukowane plakaty i naklejki.

Z początku kręciło się dosyć dużo osób, które patrzyły na nasze arty z ciekawością. Wtedy zaczęła się ceremonia otwarcia Krakowskie-



go Pomymeeta, przez co część osób zniknęła w sali Celestii. Potem znowu było pełno ludzi, którzy potem znowu zniknęli w tej samej sali, tym razem na prelekcję Cahan, Moonlight i Paprotki poświęconej miesięcznikowi „Equestria Times”, który właśnie czytacie. Gdy prelekcja się skończyła, ponownie pojawił się tłum ludzi. I tak w kółko co prelekcje czy inne konkursy. Arty schodziły w różnym tempie, w zależności od kogo były. Każda z nas dostawała także zamówienia na commissiony na miejscu; mi łącznie trafiły się cztery zamówienia. Miałam okazję poznać niesamowitych ludzi w różnym wieku i o różnych zainteresowaniach. Były też osoby rysujące, z którymi rozmawiałam na tematy czysto artystyczne i nie tylko. Pamiętam takiego chłopaka, który pytał się czy trzeba mieć DeviantArta (lub inne social media dla artystów) i super-hiper-ninja talent, by mieć własne stoisko. Częstym pytaniem było też, czy za robienie zdjęć lub samo patrzenie należy płacić. Cóż, może w przyszłości...

Cały meet upłynął mi w wesołej atmosferze. Poznałam niesamowite osoby i miałam okazję zobaczyć na własne oczy „elitę” fandomu. Rozmawiałam z ludźmi z różnych stron kraju, o różnych poglądach i zainteresowaniach, lecz gdzieś tam zawsze był motyw przewodni spotkania – kolorowe kucyki, które śpiewając, czarując i piekąc ciastka rozwiązują problemy. Innymi słowy, w końcu mogłam być po prostu sobą – młodą blond dziewczyną o dziwnym charakterze i jeszcze dziwniejszych zainteresowaniach. I dzięki temu, myślę, zawarłam nowe przyjaźnie.

### Przez pryzmat porcelanowego szkła, czyli słów kilka od „Paprotki”:



Takim jestem indywidualum, które to lubi brać dużo na siebie, bo pragnie doświadczyć w życiu jak najwięcej, ale później ma problem z realizacją planów. Podobnie było w przypadku tego Krakowskiego Ponymeeta. Nigdy nie byłam na żadnym ponymeecie (choć serialem interesuję się od początku jego istnienia), pojechanie na takowy było swego rodzaju marzeniem od lat. Jednak gdy dziewczyny rzuciły propozycją o zorganizowanie własnego stoiska, biłam się z myślami dość zawzięcie. „Kobieto, masz maturę za rogiem, a chcesz się bawić w rysowanie na wariata?!” – myślałam. Jednak racjonalna strona mnie tym razem przegrała bitwę i zdecydowałam się jechać jakieś 3 tygodnie przed samym wydarzeniem. Możliwość poznania kochanych „żuczków”, odkrycie owianego (dla mnie) tajemnicą świata pomymeetów i reklama własnej twórczości były istnym paliwem do działania. „To nie jest przecież takie trudne” – myślałam. Oh, how naive I was!



Przygotowanie merchu było jedną wielką krwawicą – szkoła nadal uwielbia grać główną rolę w moim życiu, więc samo pogodzenie czasu na naukę i rysowanie było dość problematyczne. Gdy udało mi się znaleźć czas, trzeba go było wykorzystać całkowicie i nie marnować na kilkuminutowe przerwy, jedzenie czy inne takie spowalniające pracę czynności. Po każdej gotowej pracy byłam wykończona, a trzeba było lecieć z produkcją, bo czas goni. Problem też był w tym, że pomysł na wykonanie arta przychodził w trakcie dzieła, działałam „na czuja”, co nie sprzyja procesowi tworzenia, bo zbyt eksperymentowałam z metodami. Ostatecznie i tak przygotowałam najmniej fantów z naszego „wenusowego” grona. W trakcie tworzenia prac nie pomagał również stres związany z odnalezieniem odpowiedniej drukarni. Bardzo dużo czasu zajęło nam sprawdzenie ofert wielu zakładów i obgadanie odbioru. Pisklak na szczęście zjawił się i niby deus ex machina, rozwiązał nasze zmartwienia, proponując znajomą drukarnię z jego okolic. Nie wspomnę o tym, że to właśnie on pomógł mi „upiększyć” moje arty efektami specjalnymi... Jest prawdziwym bohaterem dnia – tona przytulasów dla niego!



Razem z nim obrałam kurs na Bielsko-Białą, gdzie mogliśmy przenocować, a stamtąd ruszyłam do Krakowa, skąd odebrała mnie Moon. Oczywiście spragnione wrażeń estetycznych wielkiego miasta musiały obejść się smakiem, nie było czasu na zwiedzanie – „Trzeba jak najszybciej rozstawić stoisko!”. Gdy dotarliśmy na miejsce i spotkaliśmy Vic, zabrałyśmy się za to czym prędzej. Z początku było nieco chaotycznie i ciasno, ale po jakimś czasie nasz towar prezentował się nie

najgorzej. Klientela przybywała w zależności od przerw między prelekcjami. Z początku każdy był ciekawy tego, co oferuje nasze stoisko, nieśmiało się nam przyglądano. Później zaczęła się zabawa, bo lud spragniony był kucykowej galanterii, a pod sam koniec meeta rzuciłyśmy obniżką cen i „ludziów było jak mrówek”. Uogólniając – zarobiłyśmy więcej, niż przypuszczałyśmy (łącznie sprzedałam 6 swoich prac rysowanych na miejscu!).

Na początku meeta wraz z Moon musiałyśmy na jakiś czas zostawić stoisko pod nadzorem dzielnej Vic, ponieważ zdecydowałyśmy się wziąć udział w prelekcji dotyczącej naszego kucykowego magazynu. To było moje pierwsze publiczne wystąpienie w sferze fandomu, ale mimo to nie czułam tremy – najwyraźniej ekscytacja wzięła górę. Same mało mówiłyśmy (byłyśmy zbyt zajęte zabawianiem widowni poprzez obrazowanie omawianych wydarzeń za pomocą plastikowych kubeczków i butelek z wodą...), to Cahan przejęła pałeczkę „trubadura”, snując o historii Equestria Times (co wyszło jej naprawdę porządnie!). Jednak Moon przygotowała skromną, acz uroczą prezentację na temat pracy grafika, więc wypadało powiedzieć kilka słów na ten temat. Dodatkowo zafundowaliśmy widowni darmową lekcję obsługi Power Pointa, więc żałujcie, jeśli was nie było!

Podsumowując – niczego nie żałuję! Stresować i przepracowywać się było warto. Mimo okropnej podróży i nieprzespanej nocy wróciłam do domu z poczuciem wielkiej satysfakcji. Poznałam wielu nowych ludzi, zarówno gwiazdy fandomu (Spidi, Rarity, sama Cahan!), jak i przyjazne, malutkie duszyczki (pозdrowienia dla Catkitty i Phantoma!). Moje poczucie wartości wzrosło po tym, jak zobaczyłam zainteresowanie na twarzach klientów (...i pieniądze w sakiewce po złożeniu stoiska). Zobaczyłam kawałek Polski, doświadczyłam wiele nowości, mogłam oddychać pełną piersią, spędziłam czas z bliskimi. Ten wyjazd tylko zachęcił mnie do zwiększenia mojej aktywności w fandomie i kontynuowania działalności w „Semaforze”. Można powiedzieć, że trud pracy zwrócił mi się z nawiązką. Do wszystkich, którzy zamierzają otworzyć własne stoisko, mam jednak gorącą prośbę – nie popełniajcie naszego błędu i planujcie rzeczy z dużym wyprzedzeniem – oszczędzicie sobie wiele stresu, zachowując przy tym dobrą zabawę! ;-)





# Ćwiczenia młodego pisarza

## Jak poprawić swój warsztat: Dialogi

**P**iszesz opowiadania, ale średnio sobie radzisz z przelaniem myśli na papier? Słowa, które czytelnik powinien spijać niczym ambrosję, są chropowate i zacinają zdania? Jeśli tak, to ta seria jest właśnie dla Ciebie! Nie znajdziesz tu poradnika, ponieważ nie zamierzam robić powtórek z rozrywki i ponownie pisać „Cahan Uczy i Bawi”, lecz raczej parę stron prostych ćwiczeń. Rozwiązane zadania możecie wysyłać nam na PW w postaci dokumentów google z włączoną możliwością komentowania (na [MLPPolska](#) do mnie, na [facebooku](#) wiadomo, a także na email [equestriatimes2014@gmail.com](mailto:equestriatimes2014@gmail.com)), a ja je sprawdzę i opublikuję w kolejnym numerze naszego czasopisma. Jeśli się wstydzicie, to możecie nas poprosić o zachowanie anonimowości.

» Cahan

W pierwszym odcinku skupimy się na dialogach, również zahaczając o część techniczną, ponieważ pisanie ich należy do rzeczy, które najczęściej sprawiają ludziom trudności. Poruszymy takie tematy jak zapis dialogowy, oddawanie postaci w dialogach oraz zachowanie dynamiki rozmowy.

### Ćwiczenie nr 1: zapis dialogowy

#### Część teoretyczna:

Jednym z podstawowych problemów początkujących jest poprawność zapisu dialogowego. Ludzie nie tylko błędnie stosują dywizy zamiast półpauzy oraz pauzy, ale i nie wiedzą, kiedy się robi odstęp i wstawia te paskudne kropki. Dlatego pozwolę sobie na krótki instruktaż.

Moi drodzy, najpierw zobaczcie czym się różni dywiz/łącznik (znaczenie nieco inne, ale znak ten sam, więc dla uproszczenia sprawy będę korzystać wyłącznie z tej pierwszej nazwy) od półpauzy. To pierwsze służy do tworzenia konstrukcji takich jak „niebiesko-zielony” (czyli w paski, kropki, ciapki – to nie jest odcień), tworzenia wyrazów zawierających liczby (T-34), dodawania końcówek fleksyjnych lub przyrostków ze skrótowcami (ZUS-u), budowania oznaczeń cyfrowych nie będących liczbami, np. kodów pocztowych czy numerów telefonów, a także do zapisywania niektórych terminów naukowych. Dywiz służy też do przenoszenia wyrazów między wierszami.

-  
dywiz

-  
półpauza

Doskonale, znacie już różnicę pomiędzy dywizem a półpauzą. Pauza spełnia tę samą rolę co półpauza, jest jednak dłuższa i moim zdaniem w fanfikach nie prezentuje się zbyt estetycznie, dlatego osobiście jej nie używam.

Jak uzyskać półpauzę (nie ma jej na klawiaturze)? Jest kilka sposobów. Najprostszy z nich to skopiowanie z innego fanfika czy Internetu i trzymanie pod **ctrl + v**. Ja z niego korzystam. Inny wymaga wpisania kodu – **Alt + 0151 dla pauzy i Alt + 0150 dla półpauzy – wymagane użycie klawiatury numerycznej**. Dotyczy Windowsa. Kody do innych systemów możecie sprawdzić w Internecie. Trzecią opcją jest sko-

rzystanie z opcji "Wstaw". Edytorzy tekstu mają swoje własne bazy symboli i można tam znaleźć również te. Czwarta metoda jest chyba najwygodniejsza i wymaga najmniej roboty. Pisząc używacie podwójnego dywizu zamiast półpauzy (--), a następnie robicie ctrl + f, zamień, zamień wszystkie i na półpauzy.

Kolejną ważną rzeczą są wcięcia przy rozpoczęciu akapitu. Dialogów to również dotyczy. Robi się je przy pomocy tabulacji bądź ustawia automatycznie w edytorze tekstu. Możecie to zaobserwować na poniższym przykładzie. Zwróćcie również uwagę na umiejscowienie spacji – stawia się je przed i po półpauzie. Jednak nigdy przed, kiedy półpauza rozpoczyna dany akapit.

- Witajcie – przywitała się zebra.
- O – tylko tyle wyrwało się z gardła kucoperki
- Witajcie. Jestem Goldfell, zarządca

Ogier wstał z fotela i skinął łbem w powitalnym geście. Jego chaperon nieomal przyplącił to spotkanie z pokrytą sitowiem podłogą, jednak kucyk złapał go w ostatniej chwili i ponownie umieścił na jego głowie

No to teraz czas na kropki, czyli największy koszmar każdego młodego pisarza. Kiedy stawia się te przeklęte kropki? Wbrew pozorom nie jest to jakaś czarna magia. Najlepsze wyjaśnienie tego problemu usłyszałam swego czasu z ust Zodiaka: możemy traktować dialog jako zdanie i kropki stawiamy wtedy, kiedy to zdanie się kończy. Wciąż brzmi to nieco enigmatycznie? Nic nie szkodzi.

W przypadku dialogów możemy w dużym uproszczeniu wyróżnić trzy sytuacje i są to: określenie tego, kto co powiedział i jak to zrobił (1), wtrącenie (2), opis nie będący wtrąceniem (3).

- Lubię rosiczki – powiedziała Cahan.
- Lubisz rosiczki? – zdziwił się Coldwind. – Dlaczego.
- Bo są cudowne – odparła zebra, spoglądając na swoje ukochane rośliny.

- Lubię rosiczki – Cahan podrapała się za uchem – ponieważ są piękne.

- Lubię rosiczki – Cahan uśmiechnęła się złowieszczo.
- Taaaa. – Głos Solarisa rozszedł się po korytarzu.
- Wątpisz w to? – Klacz zmarszczyła brwi i zgromiła komucha wzrokiem.

Pierwszy przypadek dotyczy tylko czasowników określających mówienie, chociaż nie do końca – załapią się tu też takie jak np. „zdziwił się”, jeśli chodzi o to zdziwienie w głosie. Zwróćcie też uwagę na składnię didaskaliów. Najpierw idzie czasownik odnoszący się do mowy, potem cała reszta, a dopiero na końcu podmiot, który się wypowiada. Tak naprawdę, to czasami można obyć się bez didaskaliów, nie mówiąc o tym, że jeśli już je dajemy, to zdarza się, że podmiot w ogóle nie jest potrzebny, jeśli jasno wynika z kontekstu.

W pozostałych przypadkach, najpierw idzie podmiot (albo i nie, bo bywa domyślny i wtedy go nie ma), potem orzeczenie, a dopiero na końcu cała reszta. To tak w skrócie.

### **Polecenie:**

**Skopiuj poniższy tekst do dowolnego edytora tekstu i zrób z nim porządek – z zapisem dialogowym.**

Tekst:

-Ślicznie wyglądasz, Rarity- Cicho powiedziała Fluttershy.

-Ależ kochana! To jeszcze nic.- Rarity odparła.- spojrz tylko na to!- Jednorożka wyciągnęła z szafy długą, białą suknię.

-Kto się hajta? - Dotychczas stojąca w kącie Rainbow Dash, raczyła się w końcu odezwać.

- Nikt, głuptasku - Rarity zachichotała. - To przecież tradycyjny strój obywatelki Pegasopolis z dziesiątego wieku przed Celestią.

- A no tak - tęczowa pegazica zarumieniła się - masz rację, Rarity, zupełnie zapomniałam o antycznej pegaziej modzie.

## **Ćwiczenie nr 2: Oddawanie postaci w dialogach**

### **Część teoretyczna:**

Wiele osób ma tendencję do pisania dialogów, która brzmi jak wyjęte ze słownika albo podręcznika do polskiego – czyli sztywno i nie-naturalnie. Postawmy sprawę jasno: ludzie nie mówią poprawnie, a przynajmniej większość z nich. Popełniają błędy składniowe i językowe, przekręcają wyrazy czy używają ich w nieprawidłowym znaczeniu. Już to stanowi pewną wskazówkę.



Ludzie mówią w różny sposób, mają też swoje powiedzonka i nawyki (ważne, by nie spamować tym non stop, chyba że postać już taka jest) czy zniekształcają wyrazy w charakterystyczny sposób.

– Weeeeee! – piszczała różowa zaraza. – A może Twilight nas wezwała, bo właśnie robi epicką imprezkę ze swoimi najlepszymi przyjaciółkami. Ale to imprezka niespodzianka, więc wezwanie było nagłe, bo jakby nie było, to byśmy wiedziały, a jak byśmy wiedziały, to nie byłoby niespodzianki! Będziemy śpiewać, tańczyć, bawić się w „przytnij ogon konikowi”, przywoływanie duchów kamieni i walkę ze słoikami ogórków!

Rarity i Fluttershy milczały, spokojnie siedząc na swoich tronach i wpatrując się w fioletową klacz.

– Uuu! I Twilight, ale zapomniałaś o serpentynach, balonach i piniacie... – nawijała dalej Pinkie Pie. – A tak nie można, nawet twoje książki o tym mówią. „Poradnik małego egzorcysty”, „Zrób to sam: klaczki w piwnicy”... – Przyjaciółka Twilight odrzucała kolejne tytuły, które wyciągała ze swojej grzywy w sposób będący tajemnicą dla największych magów Equestrii.

– A tej co znowu? – zapytała księżniczka.

– Moja wina – przyznała się tęczowogrzywa klacz. – Dałam jej te niedobre słodycze, co to się uzbierały z paczek na święta. Zjadła coś koło dwudziestu figurek z wyrobu czekoladopodobnego.

– Nie wnikiem. Dziewczyny! Dziewczyny! – krzyczała Twilight, ale Pinkie Pie dalej nie chciała przerwać swojego monologu. Poirytowana Twilight wyczarowała plaster i zakleiła nim pyszczek różowej klaczy. – Dziewczyny, wezwałam was, ponieważ stało się coś strasznego, coś niewyobrażalnego, coś przerażającego...

– Powiesz nam wreszcie czy nie? – wtrąciła się niebieska pegazica.

### **Polecenie:**

**Napisz krótką scenę, w której Mane 6 kłócą się o to gdzie mają spędzić swoje wspólne wakacje. Uwzględnij również opisy. Postaraj się oddać ich charaktery.**



## **Ćwiczenie nr 3: Zachowanie dynamiki rozmowy**

### **Część teoretyczna:**

Pewnie większość z Was od czasu do czasu z kimś rozmawia i wie jak to jest. No to teraz powiedzcie mi, dlaczego wiele osób pisze wyjątkowo drewniane dialogi? Przecież podczas naturalnej rozmowy nie sady się monologów, będących ekspozycją czegoś, o czym nasz rozmówca doskonale wie.

– Moja matka ma błękitną grzywę i brązowe włosy. I jest najukochańszą klaczą na świecie! – powiedział Formag.

– Wiem, głąbie. Jestem twoim kumplem od szesnastu lat i byłem u ciebie w domu wiele razy – odparł Merz Special.

– Chłopaki, najedłście się szaleju czy co? Bo bardzo dziwnie gadacie – mruknął Flonidan.

Pamiętajcie też, że często się zdarza, że rozmowa po prostu zdycha albo zupełnie zmienia temat, nawet jeśli poprzedni nie został wyczerpany. A potem jeszcze potrafi do niego wrócić! Nie zapomnijcie też o wcinaniu się komuś w kwestię, olewaniu rozmówcy czy przekrzykiwaniu się nawzajem. Te wszystkie elementy, tak powszechnie występujące w życiu codziennym, nie powinny pozostać zapomniane.

### **Polecenie:**

**Napisz scenę, w której Rarity i Fluttershy idą przez park, prowadząc jednocześnie koleżeńską rozmowę.**



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

## O debiutach słów kilka

### Oczekiwania kontra rzeczywistość

Do napisania tego tekstu natchnęła mnie jedna z dyskusji w Klubie Konesera Polskiego Fanfika. Padła wówczas propozycja, by konkursy literackie miały osobne kategorie dla nowicjuszy, początkujących i weteranów, co uznałam za kiepski pomysł. Powód jest prosty – to podział nieobiektywny i niemożliwy do sprawdzenia. Ktoś może publikować pierwszy fanfik na MLPPolska, ale mieć za sobą lata doświadczeń z innych fandomów bądź pisanie do szuflady.

Jednak nie o tym będzie ten felieton. Pragnę raczej poruszyć temat uczuć, targających debiutantami. A coś o tym wiem, bo przecież i ja kiedyś stałam tam, gdzie oni, patrząc z podziwem na fandomowe gwiazdy i członków elity fanfikowego półświatka. Wydaje im się, że nie mają szans w starciu z weteranami, że nikt nawet nie spojrzy na ich prace.

Jest w tym trochę racji – debiutantowi ciężiej zdobyć komentarze, ponieważ nie ma wyrobionej marki, a większość nowicjuszy nie dość, że pisze słabo, to jeszcze porzuca swoje fanfiki wkrótce po publikacji pierwszego rozdziału. Z tych powodów wielu czytelnikom nie chce się potencjalnie marnować czasu, skoro mogą sięgnąć po dzieło kogoś znanego i sprawdzonego.

W takim razie co robić? Najlepszym znanym mi rozwiązaniem jest udział w konkursach literackich. To gwarancja, że ktoś (najczęściej całkiem ogarnięty) to przeczyta i jeszcze skomentuje w konstruktywny sposób. Dodatkowo w takich szrankach biorą udział oneshoty, a nie Epickie Wielorozdziałowce™, które wymagają dużo zaangażowania, wysiłku i mniej wybaczą błędy. Oneshota pisze się szybko, więc jest dużo lepszym materiałem treningowym, ponieważ nawet w przypadku stworzenia klapy, poniesione straty są niewielkie.

Przy wielorozdziałowcu, nawet jeśli ma się świadomość błędów, nierzadko ich naprawienie jest praktycznie niemożliwe. Nie mówiąc o tym, że w ciągu kilku rozdziałów poziom umiejętności pisarskich potrafi się zmienić i to mocno. Potem człowiek czyta coś, co napisał trzy miesiące temu, łapie się za głowę i zastanawia, jak to się stało.

Debiutanci–perełki zdarzają się stosunkowo rzadko. Znam jednak parę takich osób, które napisały swój pierwszy fanfik na konkurs literacki i go wygrały. W konkurowaniu z weteranami nie można zakładać, że nie ma się szans, bo nie i już. Jedyne, co się liczy, to dobra zabawa, nauka i nasze umiejętności, a te można wyrobić.

Pisać każdy może – jeden lepiej, drugi gorzej. Jednak nie ma co się zniechęcać albo poddawać na starcie z obawy przed elitą. Bo każdy wół był kiedyś cielęciem. Moi drodzy młodzi pisarze, nie zniechęcajcie się, tylko uczcie na błędach starszych kolegów i koleżanek. Obserwujcie, czytajcie, zebrzcie o komcie i sami komciajcie.





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**





## Oxygen not included

**O***xxygen not included* to dwuwymiarowa gra od kanadyjskiego wydawnictwa Klei Entertainment. Wydana już w maju 2017, jednak wciąż pozostająca we wczesnym dostępie. Głównym zadaniem gracza jest utrzymanie i rozwijanie kosmicznej kolonii, co nie jest takim łatwym zadaniem.

» *Gray Picture*

Normalnie nie kupuję gier we wszelkich alfach czy innych tego typu podobnych tworcach, ale kiedyś dostałam „Don't Starve”, który jest od tego samego wydawnictwa i również był wtedy we wczesnym dostępie. Tę grę ładnie rozwinęli, więc stwierdziłam, że można zaryzykować i kupić Oxygena przy okazji jakiejś promocji na Steam.

Pod względem graficznym *Oxygen not included* wypada całkiem nieźle. Jak już wspomniałam na samym początku, jest to gra dwuwymiarowa. Jest całkiem ładna, ma fajny, lekko komiksowy styl, podobny do tego z „Don't Starve”. Ludziki są urocze i wyglądają na nieporadne, przez co jak się na nie patrzy to ma się wrażenie, że samodzielnie nie dadzą sobie rady i zaraz poumierają. Minus jest taki, że jak faktycznie umierają albo gdy zmuszam je do pracy w bardzo złych warunkach, to trochę jest ich żal (ale tylko trochę, moje kosmiczne imperium przecież samo się zbuduje). Jeszcze bardziej urocze niż tania siła robocza... znaczy się: ludzie; są rozmaite kosmiczne stworzenia, które zamieszkują tę bliżej nieokreśloną planetę.

Zaraz po włączeniu gry pojawia się proste i czytelne menu, ale po rozpoczęciu właściwej gry pojawia się interfejs z milionem różnych przycisków, co do których funkcji do teraz nie jestem pewna. Choć jestem w stanie wyjaśnić sobie, że taki mógł być cel twórców, bo w końcu dowodzenie kosmiczną bazą nie powinno być proste. W pierwszej chwili nie wiedziałam co robić, ostatecznie jednak nawet jak się pominie samouczek, to dość szybko da się ogarnąć podstawowe rzeczy.

Ale na czym właściwie polega ta gra? Najprościej mówiąc, zadaniem gracza jest rozwijanie kosmicznej kolonii. Na samym początku losuje się trójkę dzielnych ludzików, którzy rozpoczną podbój kosmosu. Warto się chwilę zastanowić nad tym, czy dana postać będzie odpowiednia, bo każda z nich posiada kilka ważnych statystyk. Oprócz umiejętności, które potem będą i tak rozwijane przez pracę, kosmonauci mają swoje preferencje odnośnie zadań, które można im przydzielić oraz mogą mieć cechy, które mogą ułatwić (lub utrudnić) funkcjonowanie kolonii. Na przykład mogą zużywać więcej tlenu, nie przejmować się jakością jedzenia, zasypiać w losowych momentach albo mieć tryfobię, przez co nie będą mogli kopać, co jest bardzo potrzebne do zdobywania surowców i powiększania bazy. Najbardziej jednak bawi mnie cecha, przez którą ludzik chrapie w nocy. W pierwszej chwili pomyślałam, co to szkodzi, ale okazało się, że przez takiego jednego typka reszta mojej kolonii nie mogła normalnie się wyspać, więc specjalnie dla niego musiałam postawić łóżko z dala



od pozostałych. Ważne jest też sprawdzenie, jak postać reaguje na stres. Na przykład mogą wtedy psuć rzeczy, a nie jest najfajniej, gdy ktoś zniszczy maszynę produkującą tlen. Za pierwszym podejściem często brałam tych, którzy reagują na stres wymiotowaniem, bo w swojej naiwności stwierdziłam, że w porównaniu do innych nie brzmi to zbyt szkodliwie. Nic bardziej mylnego, przekonałam się, gdy pół bazy pływało w wymiocinach.

Gdy już w końcu pierwsi mieszkańcy nowej kolonii zostali wybrani, można zacząć właściwą grę. Teraz trzeba zacząć rozbudowywać bazę, ponieważ trójka dzielnych astronautów zaczyna jedynie ze skrzynką z niewielkim zapasem jedzenia i portalem, przez który co jakiś czas będzie mógł wskoczyć kolejny ludek. Mali kosmonauci mają szereg różnych potrzeb, o których zaspokajaniu trzeba będzie pamiętać w czasie gry. Przede wszystkim trzeba im zapewnić dostęp do tlenu, bo bez tego za długo nie pociągną, ale nie można zapominać o innych ważnych rzeczach jak dostęp do jedzenia, zdrowie psychiczne i fizyczne. Największym błędem, który popełniłam grając w „Oxygen...”, było odłożenie na dalszy plan zaspokajania niektórych potrzeb, bo kto by się przejmował ustawianiem donic z kwiatami, żeby się mniej stresowali, skoro kolonia cierpi z głodu i braku tlenu. Skończyło się to grupą wiecznie zdenerwowanych ludzi, którzy tylko co chwilę płaczą albo obrzygują wszystko wokół siebie.

Na samym początku gracz ma dostęp do niewielkiej ilości przedmiotów do wybudowania, resztę muszą odkryć astronauta. Dodatkowo spora część rzeczy dostępnych od startu, będzie nieefektywna w momencie, gdy baza się rozrośnie, dlatego ważne jest, aby przemyśleć, co w danej chwili mają odkrywać. Najlepszym przykładem jest kołowrotek

do wytwarzania prądu. Tak, taki jak dla chomika, ale większy. Na początku sprawdza się całkiem nieźle, bo ma się tylko kilka maszyn do zasilania, lecz z czasem, gdy baza się powiększa, to ręce do pracy potrzebne są gdzieś indziej, przez co brakuje... nóg do biegania w tym kółku.

Największym wyzwaniem jest zaplanowanie rozbudowy w ten sposób, żeby nawet po jakimś czasie miało to... ręce i nogi (przysięgam, że to ostanie powiedzenie o kończynach, jakie tu użyję). Urządzeń sanitarnych nie wolno umieszczać za blisko miejsc, gdzie kosmonauci spędzają większość czasu i wytwarzają jedzenie, bo się pochoryją, ale toalety nie mogą być też za daleko, bo zwyczajnie nie zdążą do nich dobiec. Dla mnie najtrudniej było zorganizować odpowiednie ilości tlenu w najważniejszych miejscach bazy. Wytwarzanie tlenu zwykle wymagało dostępu do prądu, wyjątkiem były takie kopce ziemi, w których żyły algi, jednak te miały dwa duże minusy: nie były zbyt wydajne i zużywały algi potrzebne też do produkcji jedzenia. Z drugiej strony, maszynom do tlenu jakoś trzeba było skombinować prąd, a zbyt duża ich ilość nie mogła być zasilana kołowrotekami, bo ktoś musi w nich biegać, a w tym czasie mógłby robić inne rzeczy. Ale gdy już miałam odkryte inne sposoby na pozyskiwanie niewielkich ilości energii, to pojawiły się kolejne dwa problemy. Pierwszy: te maszyny wymagały jakichś surowców, węgla lub gazu, do produkcji prądu. A drugi: wytwarzały zanieczyszczenia, z którymi też trzeba było sobie jakoś poradzić.

Mimo że nie jest to najprostsza gra, a dodatkowo jestem lamą, jeżeli chodzi o praktycznie wszystko, co szczególnie objawia się w grach, to bawiłam się całkiem nieźle. No bo kto by się nie bawił dobrze grając w kosmiczny symulator obozu pracy?







**W**szyscy zawodnicy byli ustawieni. Fortnite, PUBG, COD4 i wielu innych pretendentów do tytułu najlepszego było gotowych, by walczyć o to zasłużone miano. Walka była długa, krwawa i brutalna, ale nikt nie spodziewał się tego co nastąpiło w finale. Pojawił się młody zawodnik znikąd, na którego prawie nikt nie zwracał uwagi, pokonał wszystkich włącznie z liderem, Fortnite'em, a aktualnie siedzi na tronie zrobionym z ich czaszek. Panie i Panowie, oto Apex Legends.

» Corra

Zapewne każdy z Was miał w jakimś stopniu do czynienia z bardzo popularnymi ostatnimi czasami Battle Royalami. O ich krótkiej historii wspominałem już, gdy pisałem o PUBG. Apex Legends należy do tej rodziny, biorąc sobie błędy swoich braci do serca i naprawiając je jak najlepiej umie.

Samo pojawienie się tej gry było dosyć szokujące. Respawn Entertainment, których wcześniejsze tytuły to tylko 2 części Titanfall (polecam z całego serduszka, niech EA wie, że ta seria jest warta kontynuacji), bez wcześniejszych reklam czy też wielkich zapowiedzi, 4 lutego otworzyło bramy swojej gry. W tym samym dniu miała ona już 2 mln graczy, pod koniec tygodnia osiągnęła 25 mln. Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę jak bardzo jest to niewyobrażalny sukces, szczególnie dla studia, które nie jest bardzo rozpoznawalne, a które EA trzyma na smyczy. W ciągu kilku dni Apex Legends przebiło nawet Fortnite, długo rządzącego króla Battle Royali, jeżeli chodzi o oglądalność na Twitchu, co pokazało, że nowy zawodnik jest bardziej niebezpieczny niż komukolwiek mogło się wydawać.

Porozmawiajmy o samej strukturze Apexa. W przeciwieństwie do wielu innych BRów, Apex nie polega tylko na tym, by postać gracza była losową istotką w kupionym stroju, a pełną osobistością. W związku z tym mamy w grze 8 legend, każda z inną historią i zdolnościami, czyli coś, czego możemy doświadczyć na przykład w Overwatchu. Ale w przeciwieństwie do gry Blizzarda, nie mamy aż takiego poczucia, że nasza postać jest bezużyteczna, bo aktualna meta narzuca nam kim mamy grać. Możemy kogoś bardzo polubić i nim grać bez końca, bo wszyscy gracze mają szansę na dokładnie taki sam loot i to tylko od nich będzie zależało czy ich legenda będzie użytecznym zawodnikiem, czy też kolejnym kilem dla ludzi bardziej doświadczonych. No chyba, że ktoś wybierze naszą postać przed nami, to wtedy musimy niestety się dostosować.

Warto tu wspomnieć o ciekawym rozwiązaniu w Apexie. Nie ma możliwości gry solo. Wszystko jest dostosowane do grania w drużynie 3 osób, od zdolności legend aż po wyskakiwanie z samolotu. Dlatego rozwiązanie pingów, dostępnych tutaj, jest niesamowite. Możemy naszą drużynę poinformować o wszystkim, co widzimy: czy był w tym miejscu przeciwnik, czego nam potrzeba do broni. Jest to najlepszy tak skonstruowany system jaki widziałem dotychczas.

Jak wspominałem wyżej, legendy posiadają też swoje zdolności. Jedna pasywna, jedna do aktywowania i jedna zdolność ostateczna. Dobrym przykładem dla przedstawienia tego jak to działa jest Pathfinder czy też Marv, którego tytułem jest scout. Jego zdolność pasywna pozwala używać anten rozmieszczonych w różnych miejscach na mapie, aby zobaczyć gdzie będzie



znajdować się następna strefa. Jego normalny skill to bardzo dobrze rozpoznawalny bosak, który pozwala mu się przyczepić do różnych powierzchni i do nich przyciągnąć. W dobrych rękach Marv jest w stanie latać jak Spider-Man. Natomiast jego zdolnością ostateczną jest stworzenie liny, której mogą też użyć ludzie z jego drużyny. Chociaż wydaje się to mało „ostateczne”, to uwierzcie mi, możliwość znalezienia się w ciągu kilku sekund na plecach przeciwnika, kompletna zmiana pozycji czy też szybka ucieczka ma ogromne znaczenie w tego typu grach. A tak jest z każdą z legend, mają one swoje wyjątkowe zdolności, które pozwalają drużynie na różne podejścia do sytuacji.

Kolejnym, ogromnym plusem Apexa jest doskonale wyważony system broni. To prawda, różne sytuacje wymagają różnego podejścia, ale nigdy nie będziemy mieli poczucia, że to z czym lubimy biegać jest beznadziejne. Nawet mało popularny Mozambique (pistolet/strzelba z 3 pociskami w magazynku) w dobrych rękach może graczy zjadać. W dodatku różne Hop Upy, czyli dodatki zmieniające właściwości naszych broni, jeszcze bardziej urozmaicają nam rozgrywkę. Granatów mamy 3 typy: tradycyjny odłamkowy, molotov, który nie zostawia całego płonącego pola, a linię ognia zadającą duże obrażenia i shuriken, który celnie rzucony przykleja się do powierzchni, a nawet graczy, by po krótkim czasie wybuchnąc, zadając obrażenia i ogłuszając na pewien czas. Spotkamy się ze snajperkami, karabinami automatycznymi, z trójstrzałowym systemem albo też półautomatycznymi karabinami czy RKMami. Do wyboru do koloru. O czym też warto wspomnieć, nie mamy możliwości założenia gorszego sprzętu, jeżeli mamy lepszy na sobie.

W praktyce oznacza to, że jeśli nasza zbroja ma 4 dodatkowe paski życia, a znajdziemy

zbroję z 2, to jej nie założymy przez przypadek. W dodatku, wszystkie informacje mamy automatycznie wyświetlone: czy dany do-

datek jest do naszej broni, ewentualnie do jakich broni on może wejść, czy ta amunicja jest nam potrzebna etc. Całe UI płynnie i szybko przekazuje informacje do gracza.

O czym warto wspomnieć na sam koniec plusów Apexa? Jest to oczywiście system poruszania się. Dynamika i płynność ruchów jest niesamowita, w żadnym z BR nie było to jeszcze tak przyjemne jak tutaj. W dodatku wprowadzono możliwość ślizgu, w efekcie czego każda powierzchnia pochyła zamienia się dla nas w zjeżdżalnię. Dynamika całej gry stoi na poziomie, z którym się dotychczas nie spotkałem w tego typu tytułach.

Ale Apex nie może być grą idealną, więc porozmawiajmy o minusach, bo jest ich kilka. Po pierwsze, jak wspominałem wyżej, nie ma możliwości gry solo. Musimy być w zespole z dwójką innych ludzi, co może odrzucać niektóre osoby. Po drugie, jak też już wspominałem, ping i informowanie drużyny bez konieczności mówienia jest na najwyższym poziomie, ale nie można tego już powiedzieć o jakości czatu głosowego. Brzmi on, jakby każdy głos był wrzucany w mielarkę, a dopiero potem wypuszczany w eter. Oczywiście trzeba też wspomnieć o lootboxach, ale na szczęście zawierają one tylko rzeczy kosmetyczne, które można też zdobyć bez wydawania pieniędzy, ale dalej będę wrogiem tego systemu. Jestem przekonany, że to EA wymusiło na Respawn jego wprowadzenie.

Podsumowując, polecam każdemu fanowi Overwatcha, BRów czy też Rainbow Six Siege spróbowania Apexa. Jest grą tego wartą, o czym mówią liczby. I pamiętajcie, on jest kompletnie za darmo.





# METRO EXODUS

## Metro Exodus

Jedziemy ciuchcią, i to nie tylko na Sybir.

Jedzie pociąg z daleka, Ani chwili nie czeka, Konduktorze łaskawy, Uciekajmy z Moskwy bo okazuje się, że wojna wciąż trwa, wszyscy w metrze są oszukiwani przez własny rząd a my zostaliśmy właśnie wrogami publicznymi numer 1, czyli co w Metro Exodus świszczy.

» Corra

Bardzo czekałem na tę produkcję. Po przejściu Metro 2033, Last Light i obu remasterów wciąż mi było mało. Potrzebowałem więcej zabawy w porządnie zrobionym postapokaliptycznym świecie (a nie ten żart którym jest zarówno Fallout 76 jak i nowy Far Cry). I muszę Wam powiedzieć, moje oczekiwania zostały spełnione.

Z miejsca Wam powiem jedno – jeżeli podobała Wam się któraś z poprzednich części albo jesteście tym tytułem zainteresowani, możecie kupować w ciemno. Ta gra poprawia wszystkie wcześniejsze niedociągnięcia, a w dodatku rozwija wszystkie plusy. Gdyby nie ta cała afera z Epic Games i nagłe zmienianie platformy ze Steam na EG, nie miałbym żadnych większych problemów. Co nie znaczy, że problemów nie ma w ogóle.

Zacznijmy zatem od pozytywów. Jak wspomniałem wcześniej, Metro Exodus zebrało wszystko, co było dobre w poprzednich odsłonach, poprawiło niedociągnięcia i dało z powrotem graczom. User Interface jest świetnie zaprojektowany, gdyż nic nie wyświetla się nam bezpośrednio na ekranie, a na przedmiotach. Chcemy zobaczyć mapę? Musimy ją wyciągnąć. Sprawdzić kompas? Patrzymy na swoje ramię. Jedyne ilość pozostałych przedmiotów, jak na przykład amunicji,

sprawdzamy za pomocą tabulatora. Sprawia to, że człowiek kompletnie wczuwa się w Artyoma i może swobodnie poruszać się po świecie, a jednocześnie nie powoduje, że wszystko jest za łatwe.

Następnie bronie i cały ekwipunek. Dotychczas nie spotkałem żadnej nowej, ale wracają prawie wszystkie, na które natrafiliśmy w poprzednich odsłonach. Sabaka, Kałach, Strzelba, etc., wyglądają lepiej, a każda ma swoje dobre i złe strony, zmuszając nas do dostosowania się do sytuacji, a w dodatku bardzo szybko po rozpoczęciu zabawy dostajemy Tihar, dzięki czemu możemy bez problemu pozbywać się przeciwników po cichu. W trakcie zabawy możemy nosić ze sobą 3 bronie; pierwsza i druga może zostać dowolnie zmieniona, Tihar natomiast będzie z nami większość czasu, dopóki nie znajdziemy Hellsinga.

Ekwipunek sam w sobie się nie zmienił, ale jego dostępność już tak. W trakcie gry możemy zbierać dwa surowce – metale i chemikalia. Służą nam one do tego, aby móc w trakcie poruszania się po mapie, walki, a także w momencie odetchnięcia w bezpiecznym miejscu, Artyom mógł sobie uzupełnić to, co mu jest potrzebne. Brakuje Wam apteczek? Spoko, zróbcie sobie nowe. Kończą się filtry do maski? Siadajcie i je twórzcie. Nie zabiera to dużo czasu, ba, jest praktycznie natychmiastowe. Jedyne, co musimy zrobić, to zdjąć plecak oraz mieć wystarczającą ilość surowców. W dodatku możemy zmieniać wszystkie dodatki do broni w ten sam sposób, więc jeżeli okaże się, że nagle walczymy w kompletnej ciemności, możemy założyć lunetę noktowizyjną i jedziemy z zabawą. Natomiast już tworzenie amunicji



lub też umycie broni, tak, broń się brudzi przez co jej statystyki spadają, wymaga od nas znalezienia warsztatu. Na szczęście nie jest to problemem, gdyż po mapie rozsiępane są różne bezpieczne miejscówki, w których Artyom może się przespać, a w większości z nich można te warsztaty znaleźć.

Kolejną ciekawostką jest to, że na mapach możemy znaleźć dodatki rozwijające ekwipunek Artyoma, takie jak noktowizor, silniejsza latarka czy też pas pozwalający na noszenie większej ilości amunicji. Powoduje to, że gracz ma ochotę wyruszyć na poszukiwania i poznać świat stworzony przez ukraińskie studio.

No, a teraz trochę o mapach. W poprzednich odsłonach poruszaliśmy się tylko po metrze i trochę po terytorium Moskwy. Mieliśmy prostą linię od punktu A do B, nie za bardzo pozwalającą na zwiedzanie. W ME zmienia się to kompletnie. Co prawda początek gry jest taki sam jak w poprzedniczkach, ale gdy już wyruszymy w ciuchci po Mateczce Rosji, będziemy trafiali na otwarte plansze w różnych porach roku, gdzie to od nas będzie zależało ile będziemy zwiedzać.

Fabularnie nie mam nic do zarzucenia. Jeżeli wiecie jak to wyglądało wcześniej, to tym razem jest tylko lepiej. Możemy obserwować jak cała sytuacja, która zwała się na spartan na nich wpływa, jak Miller, który tak bardzo wierzył w metro był oszukiwany albo jak Ania, nasza żona, wspierała Artyoma w jego poszukiwaniach sygnału radiowego, który usłyszał jeszcze w Metro 2033. Wybory moralne jak zawsze będą miały wpływ na to jak świat na nas reaguje, a otwarta Moskwa pozwala na poznawanie historii różnych ludzi, którym udało się przetrwać jądrowy kataklizm.

Graficznie gra jest przepiękna, ale też wymagająca, gdyż nawet z moim i7-8770 i GTX 1080 nie byłam w stanie dać wszystkich ustawień na max, nie mówiąc o tych wszystkich bajkach ze światłem jakimi reklamuje się RTX-y nVidii. Jeżeli bym próbował, spadki poniżej 60 fps były wręcz gwarantowane, a ja lubię jednak bardziej płynność rozgrywki niż wygląd.

To teraz parę minusów. AI przeciwników nie jest jakoś szczególnie wysokie, zwłaszcza ludzi. Nie powinniśmy się po nich spodziewać jakichś większych, taktycznych decyzji. Wraz z otwartym światem pojawiają się gdzieś tam malutkie bugi, ale nie rujną one gry. Mam też wrażenie, że to całe życie w metrze spowodowało, że Artyom nigdy nie nauczył się skakać, gdyż upadek z bardzo małej wysokości powoduje już, że tracimy sporą część życia, o ile nie ginimy na miejscu. Niektóre misje dodatkowe, mimo że fajnie skonstruowane, zmuszają nas też do biegania po różnych miejscach na mapie, ale można się było tego spodziewać, gdy twórcy postanowili iść w bardziej otwarty świat.

Podsumowując, gra jest cudowna i załuję całej sytuacji ze Steamem. Jest to sequel, na który warto było czekać, gdyż pokazuje on, że Ukraińcy są wciąż zainteresowani tym światem i chcą go rozwijać dalej. Nic tylko czekać na kolejne części.





# E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis  
o tematyce My Little Pony

nowinki

fanarty

fanfiki

felietony

i wiele innych



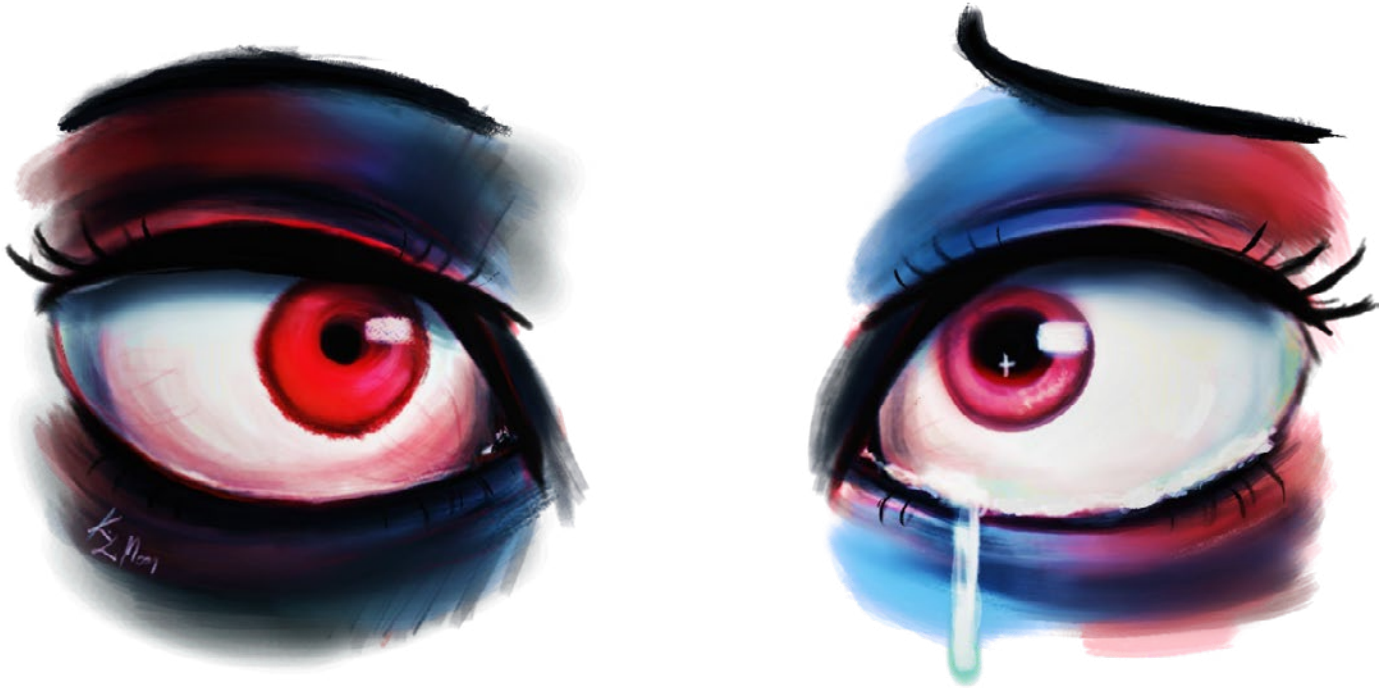
<http://www.fge.com.pl/>



# Śniło mi się, że chcę zamknąć oczy.

[Dark][Sad][Samhain]

Autor: Cerssie



*Śmierć przychodzi pomału. Na początku nawet jej nie dostrzegasz.  
Wiesz, że jeszcze nie nadszedł twój czas.*

Nikt z nas nie patrzy już w oczy innych. Możemy twierdzić, że jest inaczej i pomyślnie przeszliśmy próby, zesłane na nas niedawno przez bliżej nieokreślone siły. Wszyscy jednak wiemy, że nie będzie to szczere. Ostatnie wydarzenia obudziły w nas najgorsze instynkty. Każdy z nas stara się przetrwać za wszelką cenę i nie zważając na koszty. Wymyślne podstępny i manipulacje. Oszustwa. A nawet zdrady. Próby ratowania pozostałości naszego dawnego życia są bezcelowe, gdyż naszego świata już nie ma. Nic już tego nie zmieni. Szaleństwo zdążyło już ogarnąć większość żywych istot.

Po raz ostatni rozglądam się wokół siebie. Powinnam odwrócić wzrok od otaczającego mnie koszmaru, lecz moje oczy przywykły już do tych pełnych grozy widoków. Czuję przeszywający mnie dreszcz na samą myśl o swojej obojętności. Ja również się zmieniłam. Niedługo także i ze mnie pozostanie jedynie moje dawne ciało. Dusza zostanie bezpowrotnie zatracona, a ja będę mogła liczyć jedynie na to, że moje wieczne wybawienie nadejdzie szybko.

*Śmierć przychodzi pomału. Miej oczy szeroko otwarte. Być może już cię znalazła.  
I obserwuje z ukrycia.*

Kilka miesięcy temu nasze miasteczko zostało spowite chaosem. Nadszedł Koszmar i nic, co byliśmy sobie w stanie wcześniej wyobrazić, nie mogło się równać z jego okrucieństwem i siłą.

Na oczach całego miasta dochodziło do mordów, dokonywanych w sposób bestialski i bezwzględny. Miało to pomóc w ocaleniu reszty mieszkańców. Jednak los podle z nas zakpił. Woń spalonych ciał nas nie opuszczała, jak gdyby same ofiary chciały nam o sobie przypomnieć.

Nie potrafię zapomnieć widoku stosów i składanych na nich kucyków. Wszystkie wiele znaczyły dla każdego z nas. Koniec końców, nie miało to jednak większego znaczenia. Zostały potraktowane w sposób brutalny, z zimną krwią zaprowadzone przed ołtarz, podczas gdy prawie nikt spośród tłumu nie sprzeciwił się

tym działaniom. Nie podważył racjonalności tych czynów. Nie zająknął się ani też nie mrugnął, gdy rytuał się rozpoczął. Nie odwrócił wzroku, gdy wskrzeszono ogień, za pomocą którego chwilę później miał zostać dokonany ten bestialski mord.

Wszelkie akty sprzeciwu i nieposłuszeństwa były natychmiast duszone w zarodku.

Na zawsze w mojej pamięci pozostanie widok skazywanej na śmierć Twilight. Jej zdezorientowanie i otumanienie. Jej oczy ukazujące przerażenie i desperację.

Wtem nagle z tłumu wyłoniła się niewielka postać. Zdawała się przemieszczać najszybciej, jak tylko mogła. Po chwili dotarło do mnie, że był to Spike. Rzucił się w ogień, próbując zrobić cokolwiek, by ocalić swoją opiekunkę od przesądanego jej z góry losu.

Nie dał rady, mimo całego samozaparcia, determinacji i siły, jaką włożył w swoje działania. Księżniczka Luna użyła swojej mocy, by go powstrzymać. Widok tego malca złamał wtedy serca wielu z nas. Z jego piersi wyrwał się gwałtowny szloch. Chwilę później płacz targał już całym jego ciałem. Ostatnie, co zobaczyłam, to postać Zecory, próbującej za wszelką cenę uspokoić to małe stworzenie, którym w tamtym momencie miały przeraźliwe torsje i konwulsje.

W ostatniej chwili byłam przekonana, że kątem oka dostrzegłam zakapturzoną postać gdzieś pośród tłumu. Pokręciłam pyszczkiem. Nie, zdawało mi się.

Zamknęłam oczy, licząc na ukojenie. Niestety, nie nadeszło.

*Śmierć przychodzi pomału. W momencie, gdy raz ją dostrzeżesz, nie ma już odwrotu.  
Możesz próbować jej umknąć, lecz jest to bezcelowe. Wkrótce cię znajdzie. Przygotuj się.*

Wiatr poniósł resztki prochów, a z każdym dniem oddychało się coraz trudniej. Nie to było jednak najgorsze. Jeśli wsłuchałam się odpowiednio mocno, w powietrzu dało się słyszeć szepty. Szydercze, drwiące i nieprzejednane. Nie dało się ich uciszyć. Towarzystwo wszędzie, penetrując najgłębsze zakamarki umysłów, aż w końcu przestawało się myśleć o czymkolwiek innym. Były tylko one. Głosy nieznanego pochodzenia, zbyt silne dla wielu z nas.

Niektórzy zostali doprowadzeni do skrajnego szaleństwa, co poskutkowało użyciem przez nich ostrych narzędzi, by znowu zaznać choćby namiastki spokoju.

Wiem, że nie byłam jedynym kucykiem, który owe głosy słyszał bez przerwy. Nie dawały mi chwili wytchnienia. Dawały mi odczuć, że nie jestem sama nawet w najdalszych zakątkach, do których się udałam. Przeraźliwe wycie oraz zawodzenie budziło mnie każdej nocy, doprowadzając mnie do stanu, w którym dygotałam z powodu mieszanki płaczu i strachu. Dawały mi odczuć swoje cierpienie. Błagałam je, by przestały, choć dobrze wiedziałam, że nie mogę liczyć na łaskę.

My także nie okazaliśmy im litości.

Każdy miał swoje podejrzenia na temat tego, skąd szepty przybyły i jakie mają zamiary. Ja wiedziałam.

Niedługo później do pozostałych szepców dołączył jeszcze jeden. Bardziej przerażający od poprzedniczek. Jego nie słyszał nikt, poza mną. Najpierw był uprzejmy, choć w jego słowach wyczuwałam ironię. Szydził ze mnie, a z każdym kolejnym dniem stawał się coraz bardziej napastliwy i nieprzyjemny. Usiłowałam go zignorować i dać mu do zrozumienia, że mnie nie złamie. Jednak on się nie poddawał. Wszelkie moje próby zasłonięcia uszu nie skutkowały. Zaczęłam odnosić wrażenie, że to wszystko dzieje się w mojej głowie, a ja powoli tracę zmysły.

Na początku jego słowa nie składały się w całość. Miałam trudności w zinterpretowaniu ich znaczenia. Pewnej nocy jednak zrozumiałam sens jego wypowiedzi. Zmroziło mi to krew w żyłach.

Mówił, że po mnie idzie.

Nie zasnąłam do rana. Przez kilka godzin w mojej głowie rozbrzmiewały melodyjne głosy, do których wkrótce miałam dołączyć.



*Śmierć przychodzi pomatu. To nieuniknione. Nie lękaj się jej.  
To właśnie ona jest twoim wybawieniem.*

Doświadczylam zbyt wielu złych wydarzeń. Obserwowałam, jaki tragiczny los spotkał mieszkańców naszego niegdyś ukochanego miasteczka. W jaki sposób każdy z nich zatracił kolejne części samego siebie.

To my byliśmy Zarazą. Koszmar przybrał formę każdego z nas. Obudziliśmy w sobie nasze najbardziej pierwotne instynkty.

Nie istniały już uczucia wyższe. Zatraciliśmy się w zaspokajaniu naszych potrzeb za wszelką cenę, nie zważając na naszą przeszłość. Na więzi łączące nas kiedyś z innymi. Liczyło się tylko przetrwanie.

Tak naprawdę każdy z nas umarł w dniu, kiedy poświęcona została pierwsza ofiara. Nasz los był już wtedy przesądzony, a śmierć zdawała się później tylko nas wodzić za nos.

Zostaliśmy wystawieni na próbę, którą przegraliśmy z klęską. Wartości przestały istnieć. Liczył się tylko każdy z osobna i jego żądze. Aby je zaspokoić, przekraczało się wszelkie granice. Przyjaciele wykorzystywali swoje zaufanie i nawzajem próbowali wbić sobie nóż w plecy. Pograżone w żałobie po śmierci swoich dzieci matki rzuciły się na swoich małżonków. Dochodziło do wielu zamieszek, które ostatecznie doprowadziły do zamachu na księżniczki, obarczone winą za koniec naszego świata.

Tak, to w istocie był koniec naszego świata. Jego mieszkańcy kolejno przemieniali się w potwory. Bez uczuć, wspomnień i duszy. To najgorszy los, jaki można sobie wyobrazić.

Boję się zakończyć mój żywot w ten sposób. Pragnę za wszelką cenę zachować resztki siebie samej. Chcę pamiętać o ofiarach, które poległy w tej walce. O przyjaciółach, których dawno straciłam. O rodzinie, która odeszła.

Wiem jednak, że nie jestem całkiem sama. Nadszedł w końcu mój czas. W obliczu wszystkich minionych wydarzeń, przyjmuję ten fakt z niewypowiedzianą ulgą i radością.

Odwracam się w kierunku zbliżającej się do mnie, rozmytej postaci. Ciągnie ona za sobą niecodzienny korowód, stworzony z tych, którzy już odeszli z tego świata.

Umieramy sami, ale po drugiej stronie czekają już na nas inni. Ci, których nie myśleliśmy, że jeszcze kiedyś ujrzemy.

Kim byłam? Jednym z wielu kucyków, nikim szczególnym. Jedną z wielu osób, które próbowały przetrwać w tym świecie. Mój los podzieliło wielu przede mną, a na wielu jeszcze on czeka. Ostatecznie, wobec śmierci wszyscy jesteśmy równi. Dołączam do tego osobliwego tańca i ruszam odkrywać nieznanne. Mój nowy dom, gdzie wszyscy znowu jesteśmy szczęśliwi.





# KROKUSY

