

06/2020



**EQUESTRIA  
TIMES**

39



***Twoja szansa na zostanie kucykiem***  
***Equestria: Puść Wodze Fantazji***

***Wywiad z Iloną z Chatolandii***  
***Naprawdę, to nie żart!***



***Już dajcie mi „Zmierzch”***  
***Cahan kontra głupie wampiry***

Czołem, żołnierze!

Mamy czerwiec, zbliżające się wakacje i trwającą sesję oraz trzydziesty dziewiąty numer naszego wspaniałego czasopisma. Jeśli jesteście ciekawi, co przygotowaliśmy dla Was tym razem, to powiem, że dużo. Siedem recenzji fanfików, wywiad z Ilonką z Chaty Wuja Freda, dwa artykuły o kucykowej grze fabularnej "Equestria: Puść Wodze Fantazji" oraz jeden po prostu o RPGach. Nie mogłoby też zabraknąć Malva rozprawiającego się z kolejnym komiksem oraz rubryki kulinarnej. A jako wisienkę na torcie, pragnę przedstawić pierwszy redakcyjny komiks od naszej nowej graficzki, czyli Kaduś. Jeśli zastanawialiście się, co robi DTP, to teraz poznacie ich sekrety.

» Cahan



Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktorzy wicenaczelni – Moonlight, Solaris

Redaktorzy – Gray Picture, Ghatorr, Victoria Luna, Malvagio

Korektorzy – Magda B, Midday Shine, SoulsTornado, Blackie

Dział techniczny – Macter4, Porcelanowy Okular, Sosna, Catkitty, Kaduś

Redaktorzy Gościnni – Dziczka, M.C.

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.

# Spis treści

## RECENZJE

You Oughta be in Novels.....	5
Krwawy Diament.....	6
Moja opiekunka jest wampirem!.....	8
Jedyna taka historia.....	9
S.P.A.R.K.S.....	10
Sukkub w pałacu.....	12
Bloodline.....	13

## PUBLICYSTYKA

Co ma do powiedzenia kobieta-ślimak?.....	16
Equestria: Puść Wodze Fantazji.....	19
O kucykowej grze fabularnej słów kilka.....	22
Byki i jelenie, czyli upadek z małego kuczka.....	24

## POZOSTAŁE

Recenzja Kaczyc opowieści 2017.....	29
Trochę radości w tym szarym życiu.....	32
CMC zdobywają swoje znaczki – RPG.....	35

## KĄCIK KULINARNY

Przytyj z Equestria Times.....	39
--------------------------------	----

## ARTYSTYCZNY MIX

Niespodzianki i odkrycia.....	43
Epicka gwiazdna wojna przeznaczenia.....	44
Zapinać pasy.....	45
Co robimy w ukryciu – edycja DTP.....	46



facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

Magfen

Laura Bifano, GoatAnimeDatingSim

# 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/>



[Drama][Slice of Life]

# You Oughta be in Novels

Autor: Rambling Writer

**P**rzyznam wprost – koszmarne nie lubię Stygiana. Jako Kucyk Cieni okazał się jednym wielkim zawodem, którego największym osiągnięciem było zastrzelenie zabytkowych kamyków, a jako kucyk wsławił się tylko kradzieżą i fochem-gigantem. Co gorsza, gdy już odprawiono nad nim niezbędne egzorcyzmy i biednego cieniokonia odesłano do innego wymiaru, to, jak gdyby nigdy nic, drań zaczął pisać książki! No co za pieron!

» *Ghatorr*

Przy takim nastawieniu nie jestem pewien, co mnie skusiło do zerknięcia na „You Oughta be in Novels”, krótkiego opowiadania autorstwa użytkownika Rambling Writer. Pewnie chodziło przede wszystkim o estetyczną, schludną okładkę – i bardzo się cieszę, że dałem się skusić.

Przy zaledwie pięciu tysiącach słów nie powinno się oczekiwać zbyt skomplikowanej fabuły. Ot, niejaka A. K. Yearling, czyli Daring Do, udająca zwykłego kuca, otrzymuje dość niecodzienną prośbę od księżniczki Twilight – Stygian, kuc mający na konku ponad tysiąc lat zapóźnienia cywilizacyjnego, chce pisać, tylko potrzebuje odrobinki pomocy. Tak oto dochodzi do spotkania tych dwóch kucy w skromnej cukierni Donut Joego w Canterlocie.

Zarówno Daring Do, jak i Stygian zostali świetnie przedstawieni. Całe opowiadanie czytelnik siedzi w głowie tej pierwszej, mając dostęp do jej wszyst-

kich myśli, nawet najdrobniejszych. Tak niewielkie rzeczy, jak wzmianka o płaceniu dodatkowych napiwków tylko po to, by upewnić się, że nikt jej nie rozpozna, czy możliwość przejrzenia, jak kształtują się jej opinie, urealnia opowiadanie i dodaje mu głębi. Co więcej, nie jest przedstawiona jako wszechwiedząca – sama przyznaje (w duchu), że fakt, że opisuje prawdziwe, a nie fikcyjne, wydarzenia negatywnie wpływa na kilka rzeczy w jej książkach. Ciekawie też wypada Stygian, którego wyobcowanie zostało bardzo ładnie przedstawione. Jego styl pisania, zachowanie, pewne zagubienie doskonale prezentują to, że jeszcze nie do końca się zintegrował z nowoczesnym światem.

Pomoc udzielona przez Yearling składa się z kilku elementów. Stygian prezentuje jej drobny kawałek swojej twórczości i w zamian otrzymuje jego dokładną analizę, zostaje też zaznajomiony z ostatnimi nowinkami literackimi – jest polski akcent! Niestety, całość kończy się stanowczo zbyt gwałtownie – wygląda to tak, jakby autor po prostu nie miał pomysłu na dalsze wydarzenia, więc nagle uciął akcję. Wielka szkoda, bo, przy całej mojej niechęci dla postaci byłego Kucyka Cieni, naprawdę chętnie bym się dowiedział, jak wyglądała jego dalsza kariera. Samo opowiadanko zaś polecam – całkiem ładnie prezentuje kilka rzeczy, z którymi muszą się borykać pisarze.

[Oneshot][Alternate Universe][Violence][Tragedy][Slice of Life]

# Krwawy Diament

Autor: Lyokoheros

**P**racą dla „Equestria Times” ma to do siebie, że czasami wypadaloby coś napisać, a kiedy nie ma się pomysłu na artykuł, to zawsze można wejść na forum i przeczytać jakieś oneshoty, by mieć materiał do recenzji. Tak też zrobiłam tym razem i jednym z tych opowiadań był „Krwawy Diament”. Autor znany i sprawdzony, objętość w sam raz, tagi... No właśnie, już tu powinna mi się zapalić czerwona lampka. Tag [Tragedy] jest przeklęty i ma to do siebie, że zwiastuje słaby poziom fanfika. No, ale przecież Lyokoheros umie pisać, a przed chwilą przeczytałam historię, której „Krwawy Diament” jest prequelem...

» *Cahan*

Zazwyczaj staram się nie recenzować słabych fanfików na łamach „Equestria Times”, a już na pewno nie wygrzebuję raków tylko po to, by zjechać je w naszym czasopiśmie. Na wstępie powiem więc, że „Krwawy Diament” jest opowiadaniem bardzo złym, ale jednocześnie dość ciekawym. I niektórzy powiedzieliby, że to jest w tym wszystkim najgorsze – zmarnowany potencjał. Autor mógł stworzyć dzieło wybitne, ale zamiast tego zwyczajnie je zaorał.

Zacznę od tego, że ten fanfik ma czternaście stron. Czasami to dużo, czasami to mało, ale czasami to tak niewiele, że to aż zabawne. I tym razem mamy do czynienia z tym ostatnim. „Krwawy Diament” powinien być wielorozdziałowcem. Czytałabym z wypiekami na twarzy i czekałabym na kolejny roz-

dział, gdyby tak było. Opowiadanie należy do serii o wampirzej Equestrii i jest inspirowane komiksami „Adapting to Night” (nie znam). Ciekawy temat, nie? Oryginalny, zwłaszcza jak na polski fandom. Szczególnie, że to nie jest komedycja o kucoperkach czy Flutterbat. Nie wiem czemu, ale po tym jak zaczęłam czytać i zobaczyłam, że w tym świecie są Kościół, Inkwizycja i Rycerze Świtu, to spodziewałam się czegoś... mrocznego. Czegoś, co klimatem przywołałoby na myśl „Bloodborne” (pierwszą połowę gry oraz pewną ukrytą lokację) i netflixową „Castlevanię”. Ale zamiast tego po prostu się uśmiełam.

Jedną z najgorszych rzeczy jakie można znaleźć w fanfiku jest źle dobrane słownictwo. I nagle coś, co miało być poważne, po prostu brzmi głupio. Podobnie z time skipami. Niektórych rzeczy nie da się pominąć w taki sposób, aby nie zabiło to opowiadania. Tymczasem Lyoko to zrobił. I na tym nie poprzestał.

Żebyście zrozumieli o czym w ogóle piszę, muszę wam nieco bardziej przybliżyć świat wampirzej Equestrii. Po pierwsze w Equestrii istnieje Kościół, który skupia się na czczeniu Boga i jest ewidentną kalką katolicyzmu. Inkwizycja oraz Rycerze Świtu to organizacje, które tutaj są przedstawione w sposób pozytywny. Chyba, ponieważ temat jest tylko liźnięty, niestety. Istnieją też wampiry, które mogą być dobre albo złe. Kościół nie walczy z wampirami, tylko ze złem. Ba, wampiry niekiedy służą w jego formacjach. I to wszystko brzmi naprawdę fajnie i ciekawie. Niestety, ale zabrakło przedstawienia, co te wszystkie organizacje właściwie robią i jak to robią. Są tłem.

Mamy też złe frakcje, do których należą blooddyści, czyli wampiry, które uważają, że ich gatunek jest najlepszy, należy zerować do woli na kucykach, a krwawe orgie (czymkolwiek właściw one są) to super sprawa. A i oczywiście homoseksualizm jest bardzo mile widziany! Natomiast tych drugich złych określiłabym mianem „bojówek LGBT”, ponieważ zajmują się głoszeniem haseł o wolności seksualnej, miłości w każdej formie, obalenia Celestii i harmonizmu. Ci drudzy też dużo gwałcą, co ciekawe gwałcą zawsze klacze. Nawet klacze gwałcą klacze. Co ciekawe, nikt w tym fiku nie gwałci ogierów. A wiecie gdzie leży wampir pogrzebany? Nawet nie w tym, że te grupy istnieją, tylko w tym jak są przedstawione i opisane. Ich opisy brzmią tak poważnie jak naziści, którzy kitrają się po lasach i robią torty z Luftwaffelków. Nie mówiąc o tych wtrąceniach o homoseksualizmie. Tego się nie da traktować poważnie, już abstrahując od tego, że to zwyczajnie homofobiczne. Ale tak, dałabym radę zaakceptować takie rzeczy w fikcyjnym uniwersum, gdyby zostały dobrze przedstawione.

„Krwawy Diament” kręci się wokół pegaza Golden Winga i jednorożki-wampirzycy-inkwizytorce Scarlet i zdecydowanie brakuje mu tagu [Romans], bo przez większość czasu zalatuje Harlequinem. Miłość od pierwszego wejrzenia, a Goldenowi przez myśl nie przeszło, że wampirzyca to potencjalne zagrożenie. Wampiry w świecie tego fanfika ukrywają swoje istnienie przed kucykami. Są traktowane jako baśniowe potwory. Wszystko leci szybko, pierwsze randki w nietypowych miejscach, nietypowe rozmowy o grobach i śmierci, zdradzanie pilnie strzeżonych sekretów randomowi z ulicy... Nie wiem, co w tym wszystkim jest gorsze – kreacja postaci, które zachowują się jak nastolatki, przesłodzony, a jednocześnie creepy wątek miłosny czy najgorsza ekspozycja, jaką w życiu widziałam. No, z tym ostatnim to może nieco przesadziłam.

Czy w fabule jest coś poza romansem? Tak. Powiedzmy, że fanfik miał mieć wydźwięk antyaborcyjny, ale zamiast tego wyszło pro in vitro. Obawiam się, że nawet większość zagorzałych pro life’owców będzie się z tego śmiała. Znowu zawiodło wykonanie.

Dialogi są sztuczne, co szczególnie widać, kiedy wypowiadają się bandyci. Lyoko wyraźnie wstydy się rzucić mięsem, nawet kiedy wypowiada się ktoś, kogo można określić ostatnim męskim narządem płciowym. Nie oszukujmy się, ktoś kto najpierw

zbiera kolegów, a potem gwałci w ciemnej uliczce przypadkową klaczkę, raczej nie postługuwałby się pięknymi, pełnymi zdaniami i nie korzystałby ze słownika wyrazów obcych. Takie drobiazgi psują immersję.

Opisów mogłoby być więcej, bo świat prosi się o dokładniejsze przedstawienie. Ten klimat mimo wszystko gdzieś tam jest, tylko niemal co akapit pojawia się coś, co go psuje. Ale za to pochwałę język. Większość słabych fików jest napisanych bardzo kreatywną polszczyzną, a „Krwawy Diament” nie.

Naprawdę liczę na to, że Lyoko przeczyta mój komentarz, przeczyta tę recenzję i kiedy przestanie się na mnie wkurzać, to napisze tego fika po raz drugi. Jako wieloroździałowca, w którym pozwoli czytelnikowi poznać świat przedstawiony, a postaciom powoli i spokojnie rozwijać relację. Porcjując ekspozycję i lore (które same w sobie są ciekawe), a nie wrzucając je byle były. A co z Wami, fani „ET”? Czy polecam? Niestety nie, chyba że chcecie zobaczyć jak zmarnować ogromny potencjał i ile rzeczy może łatwo pójść nie tak, nawet jeśli macie niezły warsztat.





[Oneshot][Alternate Universe][Slice of Life]

# Moja opiekunka jest wampirem!

Autor: Lyokoheros

**T**ak jak recenzowany na łamach tego numeru **Krwawy Diament** okazał się być niewypałem, tak ta część serii o wampirze **Equestrii** wprost przeciwnie. Jeśli lubicie **Sunset Shimmer** oraz lekkie i przyjemne plasterki życia, to mam coś dla Was. Bo **Moja opiekunka jest wampirem!** to kolejny bardzo serialowy fanfik, tylko że z dość ciekawym wątkiem.

» *Cahan*

W tym miejscu pragnę Was ostrzec, że w tej recenzji znajdziecie spoilery. To nie powinien być jakiś wielki problem, ponieważ sam tytuł zdradza wiele, a ciężko napisać coś więcej o tekście długim na siedem stron, który jest dość prostą obyczajówką. Dlatego jeśli nie chcecie znać zbyt wielu szczegółów, to idźcie na kolejną stronę naszego numeru. Jakby co, fanfika polecam, więc nie musicie przewijać na sam dół, by to sprawdzić. Nawet jeśli nie lubicie **Equestria Girls**, to powinniście być zadowoleni z lektury.

Żeby bezspoilowcy byli bezpieczni, zacznę od oceny formy. Moja opiekunka jest wampirem! cierpi na brak justowania oraz na liczne powtórzenia. Wyłapałam też błędy zapisu dialogowego. Czy jest źle? Nie. Sam język i użyte słownictwo sprawiają, że czyta się to lekko i przyjemnie, a całość przywodzi na myśl oneshoty z czasów, kiedy fandom był jesz-

cze młody i powstawało mnóstwo fanfików, które skupiały się wokół jednego motywu. Czy raczej kiedy te historie zdobywały ogromną popularność, dostawały tłumaczenia i stawały się klasykami, które znał prawie każdy.

Opowiadanie skupia się na **Sunset Shimmer**, która jest nie tylko uczennicą **Celestii**, ale i opiekunką małej **Twilight Sparkle**. No i dhampirem, czyli pół-wampirem. Jak to bywa w tego typu opowiadaniach – młoda odkrywa przerażający sekret **Sun-Sun**, a potem dostajemy tonę ekspozycji i wyjaśnień. Z jednej strony nie ma w tym nic odkrywczego, ale z drugiej **Lyokoheros** przemycił tu trochę mroczniejszych i dojrzałych treści. I zrobił to dobrze.

Sama kwestia wampirów przywodzi na myśl inny fanfik, a mianowicie **Nosflutteratu**. Różnice są spore, ale pewne motywy identyczne. Nie wiem, czy to przypadek, czy inspiracja. Na pewno mogłaby być pociągnięta bardziej i w sumie jest – w innych opowiadaniach z tej serii. Ale po lekturze tego tekstu wiem, że chętnie zobaczyłabym więcej dhampirze **Sunset Shimmer**. **Lyoko** fajnie ją napisał, a i dialogi się tu udały. Widać, że lubi i idealizuje tę postać – no i przypominam, że to jest wersja, w której **SS** nigdy nie stała się zła, ale mimo wszystko nie wypada to nienaturalnie. **Bekon** z **Mojej opiekunki** to taka starsza siostra, którą każdy chciałby mieć.







[Oneshot][Random][Equestria Girls][Comedy]

## Jedyna taka historia

Autor: Hoffman

**Z**acznijmy od tego, że czasami tagi kłamią i osobiście wymieniałabym w tym przypadku [Random] na [Slice of Life], to [Comedy] też jest dość wątpliwe. „Jedyna taka historia” to fik tak serialowy, że spokojnie mógłby należeć do serii Equestria Girls i być raczej obyczajówką, której humor nie wybiega ponad to, co zaprezentowało Hasbro. A o czym to jest? O syrenach i Wigili.

» Cahan

The Dazzlings straciły swoje moce i muszą żyć jak trzy zwyczajne kobiety. Ale ciężko się przystosować, kiedy całe życie się tylko śpiewało, żeby inni robili wszystko za ciebie. Tak oto władca Adagio, chamska – acz ogarnięta – Aria i ta idiotka Sonata mają do wygrania walkę z zimą, brakiem forsy oraz świętami. I choć głównie się między sobą zrażają, to niewątpliwie są rodziną. W sumie... chyba tym właśnie są rodziny – grupami nienawidzących się osób, które mimo wszystko się potrzebują.

Kreacje postaci oraz dialogi są bez zarzutu. Dobrze czuć charaktery poszczególnych syren i wypada to naturalnie. Opowiadanie jest obyczajówką, która w dużej mierze skupia się na ich relacjach, na tym, co myślą poszczególne bohaterki i kim są dla siebie nawzajem. Także jeśli spodziewacie się fajerwerków, to Wasza księżniczka jest w innym zamku.

Za to jeśli szukacie czegoś spokojnego i skupiającego się wokół kontaktów międzyludzkich, to ten fanfik spełni Wasze oczekiwania.

„Jedyna taka historia” ma dwadzieścia stron. Jak na ten gatunek, to dosyć sporo, ale czyta się to szybko i akcja się nie dłuży. Forma jest generalnie bez zarzutu, choć pierwsze kilka stron wypada gorzej od reszty. Nie dlatego, że zdania są niepoprawne, ale po prostu brzydsze. Jest trochę żarcików i nawiązań, ale czytelnik nie zostaje tym zasypany, a humoru zdecydowanie nie określiłabym mianem randomowego. Ba, fanfik Hoffmana często porusza dość poważne problemy życiowe i robi to dobrze.

Za to zakończenie jest nieco tajemnicze i intrygujące. Zawiera pewien plot twist, ale przez celowe niedopowiedzenia – właściwie nie wiadomo, jaki. Myślę, że to stanowi otwartą furtkę dla ewentualnej kontynuacji – o ile autor zechce ją napisać. Ale nawet jeśli nie, to trudno. Wspomniałam o tym, bo po prostu końcówka mi się spodobała.

Generalnie – opowiadaniu niczego nie brakuje, ale też nie dostarcza niczego ponad spokojną, ciepłą historię. Parę razy można się uśmiechnąć czy zaśmiać. Jeśli oczekujecie szalonej komedii, to jej nie znajdziecie. Jeżeli lubicie Equestria Girls i chcielibyście poznać dalsze losy syren, to „Jedyna taka historia” sprawdzi się doskonale. Dobry fanfik, polecam.



[Romance][Comedy][Sad]

## S.P.A.R.K.S.

Autor: Patriot Pony Productions

**G**dy porównujemy komputery do drugich połówek, to te pierwsze nie mają najmniejszego problemu z wykazaniem swojej wyższości. Działają o niebo szybciej od ludzi, ale mimo to zachowują zawsze spokój i pokorę; można na nich odpalać takie arcydzieła ludzkiej kultury jak *Dark Souls 3*, *Crusader Kings 2* czy *Limbo of the Lost*; łączą nas z całym światem za pośrednictwem Internetu; jak coś w nich nam nie pasuje, to można to bez problemu wymienić... No dobrze, można się kłócić, że dziewczyna/chłopak może zaoferować odrobinę zaspokojenia emocjonalnego i są o wiele lepsi, gdy przychodzi do takich rzeczy jak tulenie czy wyprowadzanie psa, ale bądźmy szczerzy – jedyną rzeczą, która powstrzymuje wszystkich ludzi na świecie przed zadeklarowaniem wiecznej miłości swoim komputerom jest fakt, że *Bloodborne* nigdy nie wyszedł na Steam. Tylko dlatego jakiegokolwiek związki międzyludzkie mają jeszcze rację bytu. Z drugiej strony, gdyby tak połączyć największe zalety naszych wspaniałych maszynek oraz drugich połówek, to świat stałby się idealny...

» *Ghatorr*

„SPARKS” to akronim od „Synthetic Prototype Artificial Research Keeper Servant”, który w tłumaczeniu na nasze oznaczałby sztucznego sługę/asystenta. Tak właśnie Twilight Sparkle ochrzciła swoje najnowsze dzieło, robotyczną istotę, w opowiadaniu o tym samym tytule. Z okładki na czytelnika zerka

skucykowana wersja sztucznej inteligencji EDI z serii *Mass Effect*, ale w samej treści nie ma najmniejszych powiązań z tym dziełem – autorowi, ukrywającemu się pod pseudonimem Patriot Pony Productions, po prostu spodobał się jej wygląd. Roboty, Spike, w tagach ukryte takie rzeczy jak „romance”, „comedy” i „sad”... Brzmiało to dość obiecująco, więc bezzwłocznie zabrałem się do czytania.

Początek opowiadania jest prosty i nieskomplikowany. Ot, Twilight opuszcza na kilka godzin zamek, przykazując przedtem Spike’owi, by nie pakował się w tym czasie w żadne kłopoty. Co zatem robi nasz drogi, mały smoczek? Oczywiście pakuje się w kłopoty – za które winę ponosi jednak przede wszystkim księżniczka przyjaźni, bo pozostawienie swojego najnowszego wynalazku praktycznie niestrzeżonego, z hasłem aktywizacyjnym zapisanym obok na kartce(!) jest nieszczerólnie mądre. Główny bohater szybko odkrywa, że jego siostra/opiekunka/właścicielka/przyjaciółka/etc. skonstruowała pierwszego sztucznego kucyka w historii Equestrii, a on właśnie aktywował jego (a właściwie to jej) rdzeń i syntetyczne ciało. Dość naturalna w tej sytuacji ciekawość szybko sprawia, że zaczyna z robocicą dyskuszę, a potem nawet pozwala jej towarzyszyć do miasta.

Sporym problemem fabuły jest przewidywalność aż do bólu – jeden rzut oka na tagi pozwala błyskawicznie odgadnąć, jak się potoczy, może z wyłączeniem „sad”, którego jest tu jak na lekarstwo.

Opowiadanie raz było już przepisywane, by zmniejszyć problemy z tempem – na przykład w pierwszej wersji czytelnicy mieli okazję do podziwiania pocałunków smoczo-tosterowych już pod koniec pierwszej wizyty w mieście. Jak na mój gust całość jednak dalej toczy się zdecydowanie za szybko.

Kolejną poważną kwestią są postaci. Mamy tu praktycznie tylko dwie liczące się istoty – Spike’a oraz SPARKS. Niestety, ten pierwszy niekoniecznie jest najlepszą postacią dla takiego opowiadania, a autor jeszcze nie zawsze do końca radził sobie z prowadzeniem go. Jest po prostu postacią dość pasywną, której rola ogranicza się do chodzenia z bohaterką, wypełniania jej poleceń i martwienia się, że kucykowi i/lub Twilight nie spodoba się łączy po okolicy robot. Jakby tego było mało, to gdy dzieje się coś na tyle ważnego, że mógłby naprawdę coś zrobić... to mdleje. Nasza czworonożna pani toster jest od niego o wiele ciekawszą postacią, choć mam wrażenie, że spora część jej potencjału została zmarnowana zbyt dużym podobieństwem do zwykłych kucyków. SPARKS szybko analizuje otoczenie, dysponuje ogromną siłą, posiada tryb bojowy, a do tego wykazuje brak zrozumienia wielu zasad rządzących społeczeństwem, przez co dopuszcza się kilku mniejszych lub większych nietaktów. Do tego bardzo silnie okazuje emocje... Ale moim zdaniem to część problemu – ona po prostu jest dość zwykłym „robotem”, który różni się od zwykłych kucyków przede wszystkim mniejszą wiedzą o świecie i przegiętymi umiejętnościami. No i sporym pociąganiem do młodych smoków, które jeszcze w pierwszym rozdziale klasyfikuje jako „rodzinę”. Habsburgowie byliby dumni. Niby gdzieś tam jeszcze występują inne postaci, takie jak Rarity czy Applejack, ale nie robią za wiele.

Najgorsze jest jednak to, że praktycznie przez całe opowiadanie nie dzieje się prawie nic dramatycznego. Przy wszystkich staraniach Spike’a, by ukryć obecność SPARKS przed innymi, nikt nie zwraca większej uwagi na robotycznego kucyka. Najpoważniejszy konflikt kończy się ratowaniem omdlałego smoka (jest to pewien sposób na pogodzenie obu stron, nie powiem, ale niezbyt satysfakcjonujący). Samemu głównemu bohaterowi nie przychodzi do głowy, że tajemnicza istota, która przewyższa światek biologiczny w każdym aspekcie, może być niebezpieczna. Ba, nikt nawet nie zwraca większej uwagi na to, że może relacje głównych bohaterów są nieco patologiczne. Przynajmniej Twilight powinna mieć pewne obiekcje przed Spikiem wykazującym zbyt duże zainteresowanie gniazdami USB jej wynalazku.

Całość jest napisana całkiem poprawnie, szczególnie SPARKS wyraża się w sposób wyróżniający ją jako postać o metaliczno-krzemowym posmaku – przynajmniej na początku, bo wraz z rozwojem fabuły zaczyna tracić tę cechę. Błędów nie stwierdzono.

Główny problem tego opowiadania nie stanowi to, że jest złe, tylko że mogłoby być o wiele lepsze. Byłoby miło, gdyby fabuły nie dało się odgadnąć w trzy minuty, a postaci stanęły przed chociaż jednym problemem, którego nie rozwiązałyby magia cyfrowej miłości lub przeważająca siła ognia. Może przydałoby się drobne zwolnienie tempa, tak by minęło więcej czasu między ogłoszeniem Spike’a członkiem rodziny przez SPARKS a zdecydowanie romantyczno-erotycznym buzi-buzi. Autor ostatnio groził kontynuacją, w której tym razem wystąpi ogierza sztuczna inteligencja. Mogę tylko mieć nadzieję, że RAM będzie odrobinę mniej kucykowy od swojej siostry... i kto wie, może nawet nie będzie zainteresowany romansami z gnijącymi, wilgotnymi worami mięcha?

Och, kogo ja oszukuję. Byle tylko nie podbijał do Twilight, bo kontekst kazirodczy w tym wypadku byłby stanowczo zbyt silny.





[Oneshot][Comedy]

# Sukkub w pałacu

Autor: Sun

**J**ak myślicie, o czym może być fanfik z takim tytułem? O brzoskwiniowych ciasteczkach? O gorącej Celestii? A może o sukkubie, który lata po zamku w Canterlot i zajmuje się tym, co robią seksualne demonice? Sun napisał komedijkę, która w dużej mierze opiera się na erotyce. Niektóre sceny są dość mocne, dlatego jeśli nie masz osiemnastu lat, to niekoniecznie powinieneś czytać „Sukkuba w pałacu”.

» *Cahan*

Do czynienia mamy z komedią pomyłek. Główna bohaterka robi to, co robią sukkuby, czyli wysysa energię życiową ze swoich ofiar, z którymi uprawia seks. A tak się składa, że wyspecjalizowała się przede wszystkim w gwardzistach. Tej nocy również szuka ofiar, ale coś jej nie wychodzi i wokół tego obraca się cały fanfik.

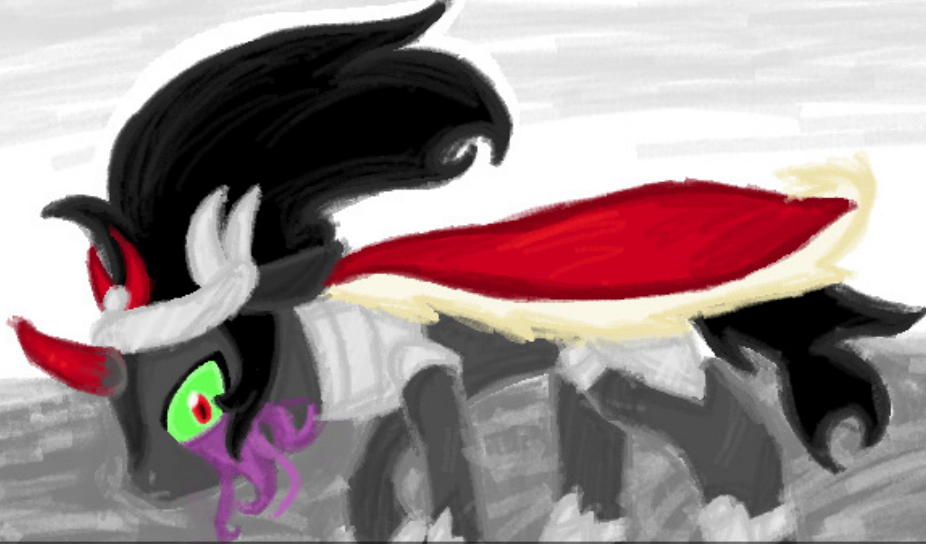
Dostajemy więc proste żarty o seksie, i tak przez kilka stron. Bohaterka jest płaska i monotematyczna, ale tak miało być. To w końcu prosta komedijką i momentami jest nawet zabawna. Forma bez zarzutu. Na plus zakończenie oraz parę pomysłów odnośnie funkcjonowania tego świata. W takich momentach fanfik daje radę.

Gorzej, że coś, co mogło być przyzwoitą świntuszkową komedijką (tak – wiem, że dla niektórych to oksymoron), niesie ze sobą pewne rakowe treści.

Jeśli macie więcej komórek nerwowych niż natura dała zachwie, to powinniście znać różnicę pomiędzy seksem a gwałtem. Oraz pomiędzy flirtem a molestowaniem. Czy nasza sukkubka je zna? Mam odnośnie tego poważne wątpliwości. A demon nie-demon, to jest komedia, która pewne rzeczy obraca w żart. Tylko że... Z niektórych tematów nie powinno się żartować.

Dla mnie kawały z gwałtów i molestowania – niezależnie od płci ofiary – są zwyczajnie obrzydliwe oraz szkodliwe. Trywializują i tak lekceważone w naszej kulturze przestępstwa. A to tylko utwierdza w przekonaniu, że ładna laska nie może zgwałcić faceta albo, że obmacywanie niechętnych osób jest zabawne i nie ma problemu. Jestem pewna, że dałoby się napisać tego fika bez tego.

Jeśli lubicie prosty humor i żarty z podtekstem seksualnym, to chyba, mimo wszystko, mogę Wam „Sukkuba w pałacu” polecić. Jest niezły pod względem samego rzemiosła i nawet ma jakąś puentę. Tylko miejcie na uwadze szkodliwość tego opowiadania, to, że molestowanie seksualne, gwałty i zdrady małżeńskie to nie jest nic zabawnego ani dobrego. Mnie ten fanfik zniesmaczył, a nie jestem jakoś szczególnie pruderyjna. Po prostu bywa obrzydliwy.



[Dark][Adventure]

# Bloodline

Autor: Haseo

**L**ata temu, na długo zanim dziewiąty sezon serialu popsuł jego reputację, król Sombra był znany w fandomie jako poważny i niebezpieczny antagonist. Jeszcze wtedy nie dołożono mu bombastycznej osobowości ani ego, które przeszkadzałyby w zwycięstwie nad wrogami, a jego głos brzmiał odpowiednio złowrogo. Bez żadnej historii, która tłumaczyłaby jak wkroczył na drogę zła, bez wielu szczegółów dotyczących jego rządów i upadku, nawet bez konkretnie zdefiniowanego limitu mocy był doskonałym celem dla fanfikopisarzy wszelakiej maści, którzy przypisywali mu dowolne cechy. W opowiadaniach szybko wzbogacił się o łzawe historie o tym, jak nikt nie lubił go w szkole, że w sumie nie był takim złym królem... a czasami nawet dorabiano mu rodzinę.

» *Ghatorr*

Czasem miło jest wrócić pamięcią do wcześniejszych lat w fandomie, gdy materiału źródłowego było o wiele mniej, wszyscy czuli w serialu powiew świeżości, a największymi życiowymi problemami były kartkówki z przyry, pryszczki i tak dalej. Poza tym lubię wrzucić na czytelniczy ruszt teksty o królu Sombrze. Nic dziwnego, że zainteresował mnie „Bloodline”, pióra Haseo... ku mojej zgubie.

Kryształowe Imperium zostało ocalone przed powrotem złego tyrana, chcącego po raz kolejny zakuć wszystkich mieszkańców w kajdany i zmusić do ciężkiej pracy ponad siły. On sam eksplodował

niczym wielki, mięsny fajerwerk, ku olbrzymiej radości byłych poddanych – pozostawił jednak za sobą coś ważnego... Swojego nieślubnego syna, którego trzymał w kompletnej izolacji od reszty świata, tak bardzo, że od urodzenia miał zawiązane oczy. Dość ciekawe jest to, że Light Chaser – jak nazywa się ten nieszczęśnik – jest pegazem. Do kogo trafia biedny dorosły ogier, który praktycznie całe życie spędził w koszmarnej, niszczącej umysł niewoli? Oczywiście do Twilight Sparkle, która jeszcze mieszka w drzewie i dopiero od niedawna jest alikornem. Tymczasem tajemnicza grupa, z jakis złowrogich powodów (prawdopodobnie masochizmu – Sombra nie wydaje się być kucem, który umiałby się zachowywać miło, nawet w stosunku do własnych sojuszników) knuje złe rzeczy mające związek z martwym tyranem.



Podstawa pod ciekawe opowiadanie jest. Syn Som-bry wymagający intensywnej terapii oraz pomocy w integracji ze społeczeństwem, trochę tajemnicy, zagrożenie w tle... Pomimo tego całość zawiodła mnie tak bardzo, że czytałem już nie dlatego, że miałem nadzieję, że coś się poprawi, ani nawet dlatego, że chciałem skreślić to z listy rozpoczętych opowiadań. Nie, po prostu byłem ciekawy, jak bardzo można to jeszcze spierniczyć.

Może zacznijmy, tradycyjnie, od postaci. Mamy tu przede wszystkim do czynienia z postaciami znanymi z serialu z nielicznymi dodatkami – najważniejszym jest oczywiście sam owoc miłosnych eskapad pewnej mendy z zakrzywionym rogiem. Niestety, mają w sobie mniej więcej tyle życia, co lew z zamku Gripsholm – efekt pracy kogoś, kto dostał zadanie wypchania zwierzęcia, którego nigdy w życiu nie widział (polecam wygooglenie, efekt końcowy jest nad wyraz zabawny). Kucyki udają, że żyją i mają jakieś przemyślenia, czasem nawet coś zrobią, ale oczami wyobraźni widzę przywiązane do nich linki, których autor używa do sterowania nimi. Na początku jeszcze nie jest źle, bohaterowie zachowują się dość naturalnie, ale dalej sytuacja pogarsza się, aż pod koniec czułem wręcz, jak resztki życia uciekają z ich udręczonych ciał.

Light Chaser zasługuje na osobną wzmiankę. Kuc, który spędził całe życie w izolacji, pegaz ukrywany przez ojca jednorożca, okaleczony do tego stopnia, że nie powinien już nigdy latać... Niestety, spora część tych motywów zostaje od razu zmarnowana. Jak na kuca, który pierwszy raz widzi świat na własne oczy, całkiem nieźle reaguje na to, co widzi – można to zrzucić na uproszczenia w bajkowym świecie, ale w takim razie po co w ogóle o tym wspominać? Jak na kogoś, kto nigdy nie widział innego kucyka, całkiem nieźle prowadzi dyskusje. Kilka tajemnic, które go otaczają, takie jak na przykład zadziwiająca zdolność do przyswajania informacji (co prowadzi do błyskawicznej nauki czytania) czy wyrażana chęć zostania alikornem, nigdzie nie prowadzą. Byłby nawet ciekawą postacią, gdyby kolejne wąt-

ki – kilka olbrzymich traum, zdolności, problemy z wyrażeniem własnej osobowości – nie były po prostu porzucane bez żadnego satysfakcjonującego zakończenia.

Jak już ustaliliśmy, postaci są po prostu posłusznymi marionetkami, które robią to, co nakazuje im autor. Czy w takim razie chociaż fabuła się broni? Nie, nie i jeszcze raz nie. Kolejne wydarzenia błyskawicznie zaczynają robić się bezsensowne i wręcz groteskowe. Przez większość czasu nie mogłem pozbyć się wrażenia, że autor ma plan co najwyżej na kilka zdań do przodu – nieważne, czy chodzi o rozmowę z Rainbow Dash (o tyle ważną, że okaleczony Light Chaser wykazuje zainteresowanie innymi pegazami), pewien zgon (tak edgy i nieoczekiwany, że aż śmieszny) czy Złe i Mroczne Plany złoczyńców. Następnie mamy do czynienia z zakończeniem, przy którym prawie rozwaliłem łbem biurko. Jestem pewien, że gdyby dać sztucznej inteligencji odpowiednio dużo danych i czasu, to byłaby w stanie stworzyć coś o wiele lepszego.



Język, którym napisano opowiadanie jest całkiem przyzwoity. Dość prosty, czasem z drobnymi potknięciami, ale nie przeszkadza w czytaniu.

W pewnym sensie jestem skłonny uznać to za wadę – gdyby użyty w tekście angielski był choć trochę zmasakrowany, pewnie szybciej przerwałbym lekturę i nie tracił więcej czasu.

Czasem trafiam na opowiadania tak złe, że aż dobre. Czasem na średniaki, które po prostu marnują

swój potencjał. W tym przypadku nie jestem pewien, jak je określić, bo po prostu dosłownie każde pozytywne odczucie, jakie miałem przy „Bloodline” było błyskawicznie niwelowane. Tylko trochę mi smutno, że kilka dość ciekawych pomysłów miało pecha trafić właśnie tutaj.

# MANAD.PL

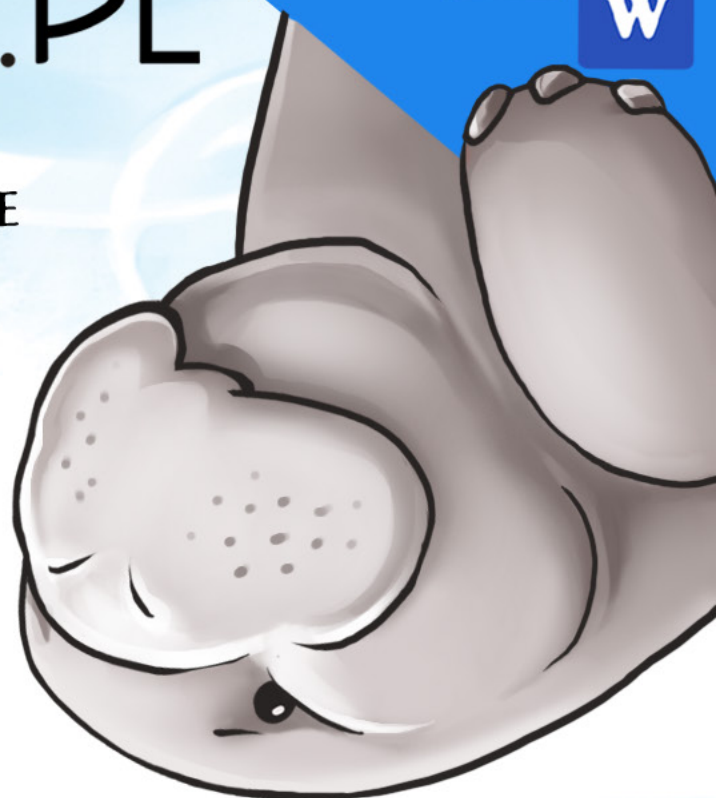


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE  
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA  
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

**I WIELE INNYCH!**



**WSPIERAMY OD STRONY  
TECHNICZNEJ ORGANIZACJĘ  
IMPREZ TYPU MEET/KONWENT  
O DOWOLNEJ TEMATYCE**

**WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:**

- **KONSOLETY/MIXERY**
- **NAGŁOŚNIENIE**
- **OKABLOWANIE**
- **OŚWIETLENIE**
- **MIKROFONY**





# Co ma do powiedzenia kobieta-ślimak?

Czyli wywiad z Iloną z Chatolandii

**P**oczątkowo pomysł na ten wywiad pojawiał się jedynie jako żart na konfie redakcyjnej, ale dzięki odpowiedniej dawce chaosu udało się go zrealizować. Dlatego mam szczerą przyjemność zaprosić do przeczytania wywiadu z artystką, której zapewne wielu nie trzeba przedstawiać, czyli Iloną z Chaty Wuja Freda, znanej też jako kobieta-ślimak. Oprócz prowadzenia strony na Facebooku, gdzie od ponad dziesięciu lat zamieszcza swoje komiksy, ma na swoim koncie takie osiągnięcia, jak wydanie gry planszowej, gry komputerowej, mangi i light novelki.

» *Gray Picture*

**Gray Picture:** Na początek pytanie dość aktualne. Jak Ci się żyje „w czasach zarazy”?

**Iłona:** Prywatnie spoczko, bo okazało się, że siedzimy z kawalerem w mieszkaniu już 2 miesiące i wciąż się nie znienawidziliśmy, a zawodowo trochę gorzej, bo okazało się, że naklejki z moimi rysunkami to niekoniecznie artykuł pierwszej potrzeby. No i Pyrkon i inne konwenty padły. Podsumowując – tak średnio, ale mogło być średniej.

**G:** Dlaczego akurat „Chatolandia” i „Chata Wuja Freda”? Skąd pomysł na te nazwy?

**I:** „Chatolandia”, żeby ludzie nie musieli pisać chatuwajfreda.pl. Co do nazwy, to przyszła do mnie, jak jechałam autobusem. Miała dokładnie tyle samo

sensu, co reszta mojego życia, więc została. Dziś nazwałabym to inaczej. Dziś, gdybym miała wybierać nick, byłaby to „Żenadriel”, w skrócie „Żenadia”, a komiks pewnie bym nazwała Odmęty Absurdu, bo pobiłabym się z Anną o tę nazwę i bym wygrała.

**G:** Prowadzisz „Chatolandię” już ładnych parę lat. Masz może jakiś rysunek, z którego jesteś szczególnie dumna?

**I:** Tak, „wieża zapierdolu” :D

**G:** Skąd bierzesz pomysły na nowe rysunki?

**I:** Czasami z sytuacji i rozmów ze znajomymi, czasami mam wenę coś wyśmiać, to sobie wyśmieję, czasem jakieś przemyślenie mnie trzyma, to sobie je zilustruję. Nie ma reguły, jest anarchia.

**G:** Należysz do ludzi, którzy zaczynają jeden rysunek, kończą go i dopiero wtedy zaczynają kolejny czy raczej w odmętach komputera zalega Ci dużo niedokończonych rysunków?

**I:** Zasadniczo nie robię za wiele zwykłych rysunków, a jeśli chodzi o komiksy, to zaczynam i kończę od razu. Szczęśliwie są na tyle szybkim tematem, że jest po wszystkim, zanim mi się znudzi proces robienia ich, albo publikuję, zanim się zorientuję, że to bez sensu. Ale z innymi rzeczami, z dłuższymi projektami, mam tysiąc otwartych, rozgrzebanych rzeczy. Samych szydełkowych misiów chyba ze dwadzieścia ;\_;



**G:** Co było dla ciebie największym wyzwaniem w czasie pisania książki?

**I:** O ile pierwsza część poszła w miarę spokojowo, tak druga jest jednym wielkim przewlekłym wyzwaniem. Raz, że Nina, współautorka, w zasadzie się wycofała przez brak czasu. Poza tym mieliśmy z Adrianem, współautorem, dość ciężki czas w życiu, więc pisaliśmy w takiej semi-depresji, wszystkie postaci były więc smutne, obolałe, umierające i co tylko. Pierwszy rajd poprawkowy, jaki przeszłam po tej książce, to usuwanie z niej bólu istnienia.

Poza tym zmieniliśmy formę – zamiast trzymać się cały czas głównego bohatera, rozdzieliliśmy postaci i każda jest głównym bohaterem w swojej własnej historii. Horror i chaos, zwłaszcza jak się robi coś takiego po raz pierwszy. Było też za dużo pomysłów i postaci, więc musieliśmy wycinać dużo wątków. Śmieszkuje sobie, że tej książki zostało skasowane tak wiele, że jakby skleić te kawałki, to spokojnie objętościowo wyszłaby druga książka.

Podsumowując: największym wyzwaniem było każde wyzwanie, a nawet zwykłe przeżycie.

**G:** Jak idą prace nad drugimi tomami novelki i mangi?

**I:** Novelka wciąż się stawia, ale już powoli rozumie, o co nam chodzi i zaczyna nabierać kształtu i godności novelki. Manga zaś powstaje bardzo powoli, ale powstaje. Dranka miała masę negatywnych przygód od czasu wydania pierwszego tomu i ja tam się cieszę, że w ogóle żyje.

**G:** Masz jakiegoś ulubieńca spośród postaci z „Kawaii Scotland”?

**I:** A wiesz, że się nie zastanawiałam? Każdy ma swoje chwile. W Spammingtonie najbardziej lubię mądrości o mielonce, w Lucjuszu dowcipaski o bogactwie (z jakiegoś powodu uwielbiam robić bekę zarówno z biedy, jak i bogactwa), w Naokim chomika umysłu, Sebastian jest taki zajebisty sam z siebie, Jack paradoksalnie w drugim tomie po-

...WTEDY ZTY SMOK IMIENIEM DEADLINE PORUAŁ KSIĘŻNICZKĘ BY ZAMKNAĆ JĄ I WIEZY ZAPIERDOLU.



szedł bardzo ciekawie i można powiedzieć, że jestem mu wdzięczna, że chociaż on jako fikcyjny byt nie pyskował i nie wymagał za wiele zmian. Tonido jest z kolei najbardziej wymagający ode mnie jako twórcy, więc mam do niego żal o to. I jeśli o niego chodzi, to najprzyjemniej mi się pisze dokuczanie mu, że jestem przegrywem i nie ma chłopaka.

**G:** Masz na swoim koncie grę planszową. Czy jej stworzenie było dużym wyzwaniem? Grywasz czasem w tę grę?

**I:** Raczej nie grywam, bo musiałam w nią zagrać tyle razy, że już mi się nie chce. Ogólnie nie za wiele gram w gry planszowe, do tego trzeba mieć znajomych, hashtag smętny śmiech przechodzący w płacz.

I tak, stworzenie jej było sporym wyzwaniem. Dokańczanie projektów jest dla mnie bardzo trudne, ogólnie to wolę mieć jakiś pomysł, porobić go, rozgrzebać i rzucić w cholerę jak pojawiają się trudności.

**G:** Gra planszowa, gra komputerowa, manga i książka – który z tych projektów jest twoim ulubionym? A który sprawił Ci najwięcej problemów?

**I:** Przypuszczam, że Opowieści z Nyanii, czyli gra komputerowa. Trwała najdłużej, pochłonęła blisko 500 stron tekstu i jakąś szalona ilość grafik. Do prawdy hardkorowy zawodnik.

**G:** Lubisz spotkania z fanami? Na przykład w czasie prowadzenia stoiska na Pyrkonie lub innym konwencie? Jest jakaś ciekawa historia z tym związana, którą chciałabyś się podzielić?

**I:** Zanim wybuchła epidemia zrobiłam meetup w Gdańsku i było śmiesznie. Byłam w szoku, że ktoś przyszedł i w ogóle. Chciałam robić więcej meetupów, ale koronawirus zrobił mi nope.

Na Pyrkonie mam zawsze stoisko i ludzie czasem przychodzą i sobie rozmawiamy. Wielu twierdzi, że boi się podejść, więc pewnie zrobię sobie koszulkę z napisem „Boję się ciebie bardziej niż ty mnie”. Ale lubię, jak ludzie podchodzą. Tylko najlepiej nie kilka osób na raz, bo wtedy ciężko mi zrobić równą dystrybucję uwagi i mam wrażenie, że ktoś się zignorowany poczuje i pszypał.

Co do historii, to myślę, że najciekawsze wynikały z iGrania z Gruzem. Raz, że gra sama w sobie generuje dziwne interakcje – bardzo zapamiętałam parę, która ze mną grała, i chłopak uparcie wchodził na wszystkie wydarzenia z chorobami wenerycznymi. Wmawiałaam dziewczynie, że to znak, że gra chce jej coś powiedzieć. Innym razem grałam z jakąś grupą, prezentowałam im grę, śmieszkuje do nich, a oni nic. Kamienne oblicza, pulszy płaskie. No

nic, myślę sobie, nie zawsze się trafi na podatny grunt z tym moim śmieszkowaniem, show must go on. Potem przyszli na moje stoisko, kupili po jednym wszystkim, co miałam i powiedzieli mi, że w życiu się tak nie bawili. Czy mieli paraliż mięśni twarzy? Nigdy się nie dowiem, ale zawsze będę się zastanawiać.

**G:** Masz jakieś porady dla ludzi, którzy chcieliby zacząć swoją przygodę z rysowaniem lub pisaniem?

**I:** Trzeba zacząć jak najwcześniej, póki jeszcze siedzicie w matczynej piwnicy i macie od niej jedzonko, prąd w komputerze i wodę w kranie. Bo jeśli chcecie się zająć tworzeniem profesjonalnie, to być może ostatni czas, kiedy macie swobodę twórczą. Ale jak zaczynacie, wybijcie sobie jakiś cel, po co to robicie. Jak chcecie dobrze umieć, to słuchajcie tutoriali, czytajcie stosowne książki, może strzelcie sobie jakiś kurs. A jak chcecie się bawić, to się bawcie i nie dajcie sobie wmówić, że to musi mieć sens. Albo że kolana istnieją. Odkąd dałam sobie wmówić, że kolana istnieją, połowę radości z rysowania szlag trafił.

**G:** Było już trochę pytań o zawodową stronę Ilonki, to teraz może coś bardziej osobistego. Co lubisz robić w wolnym czasie?

**I:** Pochłaniam popkulturę i szydełkuję sześciennie zwierzęta.

**G:** A teraz dość kontrowersyjne pytanie. Lubisz pizzę hawajską?

**I:** Nie. Nawet Dream Daddy mnie do niej nie przekonał.

**G:** Na koniec dość luźne pytanko. Gdybyś miała się jutro obudzić jako dowolne zwierzę, jakie by to było?

**I:** Ten słynny opos, który włamał się do pączkarni i jak go przyłapali nad ranem, był zbyt tłuściutki z przejeżdżenia, by uciekać. Ten to miał klawe życie.

**G:** Tym pozytywnym akcentem kończymy nasz wywiad. Jeszcze raz dziękuję Ilonie, że znalazła czas na odpowiedzenie na moje pytania.





# Equestria: Puść Wodze Fantazji

Czyli redaktorskie potyczki z kucykami w roli głównej

**D**rogi Czytelniku, jak zapewne wiesz (albo zaraz się dowiesz), istnieje gra fabularna w świecie serialu „My Little Pony: Przyjaźń to Magia” o wdzięcznej nazwie „Equestria: Puść Wodze Fantazji”. Czym jest gra fabularna? Mówiąc krótko: grą narracyjną, w której jedna osoba wciela się w Mistrza Gry, a reszta grupy w swego rodzaju aktorów odgrywających role. Nie o tym jednak będzie ten tekst. Chcę Ci przybliżyć kulisy powstawania polskiej edycji tej gry z punktu widzenia redaktorki naczelnej i zarazem osoby odpowiedzialnej za skład i przygotowanie produktu do druku. Nie przedłużając wstępu – zapraszam do lektury.

» *Blackie*

## Jak zostałam redaktorką?

Cóż, nie ukrywam, było to spore zaskoczenie. W firmie wszyscy wiedzą, że jestem fanką kucyków, więc kiedy okazało się, że mamy możliwość stworzenia polskiej edycji „Tails of Equestria”, bardzo się ucieszyłam, że będę częścią tego projektu. Z początku tylko jako redaktorka pomocnicza i grafik DTP (czyli przygotowujący pliki do druku), później również jako naczelna. Z ust szefostwa padło: „Dobrze, że mamy Blackie!” i ruszyliśmy z robotą. To naprawdę fajne uczucie, kiedy Twoje zainteresowania i pasje możesz przekuć w pracę, która daje tak satysfakcjonujące efekty. Teraz mogę z czystym sercem powiedzieć, że moja kucykowa obsesja stała się pracą na pełen etat, a jak się

kocha to, co się robi, to jakby nie przepracowało się ani jednego dnia!

## Pierwsze kroki, czyli zapoznanie się z materiałem

Pierwszym i najważniejszym zadaniem, zanim w ogóle podejmie się jakiegokolwiek redakcji, jest porządne zapoznanie się z materiałem. W tym wypadku jest to anglojęzyczny podręcznik wydany przez River Horse. Zwykle, poza przeczytaniem, wertuję taką książkę wzdłuż i wszerz, przyglądam się ilustracjom, analizuję skład (czasem zdarza się, że zwyczajnie coś komuś nie wyszło i można to poprawić) i wypisuję nazwy własne lub imiona. Po co takie wypisywanie? O tym za chwilę. Ponadto, jest to czas na podjęcie decyzji o dalszym przebiegu prac, określenie terminów na kolejne etapy oraz przyjęcie wyznacznika tłumaczenia. Wbrew pozorom, w przypadku „Equestrii” nie było to aż tak oczywiste. Skoro wydajemy edycję polską, to bezsprzeczne było narzucenie polskich nazw i imion. Przyjęłam wyznacznik, w którym w pierwszej kolejności opieram się na polskim dubbingu serialu, dalej na tłumaczeniach Jacka Drewnowskiego z Egmontu (komiksy), a dopiero na końcu biorę pod uwagę innych tłumaczy (np. z książek i innych publikacji). Zdaję sobie sprawę z tego, że wiele osób nie przepada za polską wersją serialu, ale trzeba pamiętać, że ta gra jest w pierwszej kolejności kierowana do młodego odbiorcy, który raczej ogląda bajki w ojczystym języku.

## Tworzenie słowniczka

Nie ukrywam, że zawsze jest to moja ulubiona część pracy redakcyjnej. Oczywiście największą część słowniczka tworzy się przy pierwszym podręczniku, jednak każdy następny dorzuca nowe pojęcia, które warto tam umieścić. To właśnie po to wypisuję nazwy i pojęcia, które uważam za ważne! Do tworzenia takiego słowniczka korzystam z tabelki w Excelu. Wyodrębniłam kilka kart, które pomagają zachować porządek: mechanika (są to wszystkie zagadnienia dotyczące działania gry), ekwipunek (wiesz, że kucyki potrzebują naprawdę DUŻO rzeczy?), talenty (wszystkie umiejętności, z których mogą korzystać postaci w grze), słabostki (każdy ma coś, co sprawia mu trudność albo czego się boi), istoty (tutaj mam pokazną listę stworzeń żyjących w Equestrii oraz imion kucyków), lokacje (każde miasto, góra, rzeczka – jeśli gdzieś padła nazwa jakiegoś miejsca, to z pewnością tutaj jest), nazwy własne (kucykowe imprezy, turnieje, święta i nie tylko) i inne (czyli wszystko, co w jakiś sposób nie pasowało do poprzednich kategorii). Łącznie jest tego naprawdę sporo.

Skoro założyłam, że najważniejszy jest dla mnie polski dubbing, to pewnie dalsze kroki są nieco przewidywalne. Godziny spędzone na oglądaniu serialu (i filmu!), czytanie transkrypcji, wracanie do jednego odcinka po kilka razy, bo nazwa danego miasta pada tylko w nim i tylko gdzieś w tle... Trochę łączenie przyjemnego z pożytecznym. Zdarzało się, że czyjeś imię albo nazwa stworzenia, która pojawiła się w oryginale, nie została uwzględniona w polskim dubbingu. Ktoś po prostu ją pominął i nie pada ona bezpośrednio.

W takim wypadku szukam dalej. Tutaj należy nadmienić, że pierwsze podejście do słowniczka było dla mnie przełomowe. Nagle moje półki zaczęły zapełniać się książkami, albumami, właściwie wszystkimi publikacjami, które mogłyby mi ułatwić poszukiwania. Skłamałabym, gdybym nie przyznała, że codziennie przeglądałam księgarnie internetowe w poszukiwaniu najlepszych cen. Czasem można sobie pozwolić na trochę wariactwa! Wracając: w każdej tabeli mam osobną kolumnę, w której zaznaczam, czy dane słowo ma być zapisywane wielką literą. To bardzo ważne, żeby w całości publikacji zachować jednolity sposób zapisywania. No, ale słowniczek jest praktycznie gotowy i co dalej? Tekst trafia do tłumacza wraz z dostępem do słownika i... czekam aż do mnie wróci.

## Czas na redakcję!

Kiedy tłumacz żegna się z tekstem, a ja dostaję go w swoje kopytka, zaczyna się prawdziwa magia. Muszę przeczytać cały tekst od deski do deski. Lubię na bieżąco poprawiać potknięcia językowe i ewentualne błędy. Sprawdzam, czy wszystkie pojęcia są przetłumaczone i zapisane zgodnie z obowiązującym słowniczkiem, a także czy całość jest zgodna z oryginałem. Niejednokrotnie okazuje się, że w oryginale był błąd lub nieścisłość w mechanice. Gdy trafiam na coś takiego, ale nie jestem w 100% pewna, zaznaczam sobie taki fragment i umieszczam komentarz. To bardzo ułatwia pracę. Kiedy uważam, że nic więcej w tym momencie nie wycisnę z tekstu, przekazuję go mojemu redaktorowi pomocniczemu – Pawłowi. On nanosi poprawki w trybie



edycji, tak abym mogła je przejrzeć i zaakceptować, a także odnosi się do pozostawionych przeze mnie komentarzy. Często bywa i tak, że długo debatujemy nad formą zapisu albo pracujemy nad tym, by wydźwięk danego fragmentu był taki jak powinien. To Paweł jest specem od mechaniki i cyferek, więc wszystkie statystyki są zawsze sprawdzone przez niego trzy razy. Kiedy skończy swoją część pracy, zatwierdzam jego poprawki. Znowu dyskutujemy nad pewnymi szczegółami, które wyszły w trakcie. Zdarzało się, że musieliśmy pisać do autorów podręcznika o doprecyzowanie jakiegoś wyrażenia lub zasady, aby mieć pewność, że oddajemy graczom jak najbardziej dopracowany produkt. Potem taki tekst trafia do pierwszej korekty.

### **Do składu, marsz!**

Kiedy materiał wraca od korekty, przychodzi czas na skład. W związku z tym, że oryginał wydawany jest w formacie US Letter, a zależy nam na jednolitej wielkości wszystkich naszych publikacji (również tych z innych serii wydawniczych), zmieniamy format na A4, więc cały layout musi zostać przerobiony i dopasowany. Zwykle wykorzystuję czas, gdy sama nie muszę pracować nad treścią, na przygotowanie pliku do wlewania tekstu, czyli mówiąc prościej – do wklejenia tekstu. Często zmieniam lub poprawiam ilustracje, których użyto w oryginale. Staram się dopilnować, aby wszystkie były jak najlepszej jakości i pasowały do treści. Samo wlewanie tekstu jest pracochłonne, ale satysfakcjonujące. Pilnuję żeby nie pojawiały się sieroty, bękarty, wdowy i szewcy. Ot, taka przepychanka z językiem polskim. Bardzo lubię ten etap prac. Złożony plik przesyłam Pawłowi, przeglądamy go pod kątem ostatnich poprawek, po czym wysyłam całość do Ostatecznej Korekty. W międzyczasie plik trafia do oryginalnego wydawcy, który z kolei przekazuje go do Hasbro. Tam czeka na akceptację, a jeśli nie ma żadnych uwag, dostaje zielone światło i wraca do nas.

### **Po korekcie – co dalej?**

Czy tutaj praca nad tekstem się kończy? Niekoniecznie. Plik jest praktycznie gotowy, ale warto, aby spojrzeć na niego więcej oczu. Zabezpieczam kolejne PDF-y znakiem wodnym i rozsyłam je do zaufanych czytających. Często otrzymuję od nich wiele wartych uwzględnienia uwag do-

tyczących zarówno samego tekstu, jak i składu. Niestety pojawiają się też poprawki, z którymi się nie zgadzam. W takim wypadku, warto rozwijać umiejętność odsiewania tych prawdziwie wartościowych uwag, od tych, które są zgłoszone w dobrej wierze, ale nieistotne lub błędne. Dotyczy to zarówno poprawek merytorycznych, jak i ortograficznych oraz interpunkcyjnych. W kwestii tych ostatnich w pełni ufam mojej korektorce, która posiada ogromną wiedzę w zakresie zasad języka polskiego. Dalej akceptuję te uwagi lub nie i zabieram się do ostatniego etapu prac, czyli przygotowania do druku. Pliki zostają doszlifowane zgodnie z wytycznymi drukarni... i mamy to! Potem już tylko druk, pakowanie i wysyłka do zniecierpliwionych fanów. Ja również przebiegam nóżkami w oczekiwaniu na efekt końcowy. Mam wrażenie, że choć jestem obecna na każdym etapie prac nad tym produktem, to i tak zawsze czuję się miło zaskoczona, gdy dostaję go w swoje ręce. Ot, cała historia.

### **Podsumowanie**

Wbrew pozorom nie jest łatwo połączyć funkcję redaktora i grafika DTP w jednej osobie. A jeśli dodamy do tego tłumacza, to w ogóle zdaje się to być karkołomnym wyzwaniem! Trzeba być bardzo uważnym na każdym etapie. Dobrze sprawdza się podjęcie próby rozdzielenia tych zadań, np. w trakcie składu nie skupiam się na czytaniu tekstu i wprowadzaniu poprawek redaktorskich. Oczywiście nie zawsze się to udaje, zdarza się, że wyłapię jakiś błąd i potem nie mogę się skupić na niczym innym, po prostu MUSZĘ to zmienić. Mimo wszystko staram się unikać takich sytuacji, żeby nie wprowadzać niepotrzebnego zamętu.

Warto abyś pamiętał, drogi Czytelniku, że to w jaki sposób opracowałam mój system pracy, nie jest wyznacznikiem tego, jak pracują inni redaktorzy gier fabularnych. Nie mam też na karku wielu przepracowanych w tej branży lat, aby uważać, że nie popełniam pomyłek lub robię wszystko najlepiej. Tak naprawdę, dla mnie praca z RPG wymaga ciągłej gonitwy za doskonałością, wiecznego dążenia do ideału, tak aby zadowolić nie tylko graczy i Mistrzów Gry, ale też siebie. Bardzo to lubię i daje mi to mnóstwo satysfakcji, zwłaszcza, gdy ktoś napisze – „Hej, dobra robota!”.



# O kucykowej grze fabularnej słów kilka

**K**tóż z nas, fanów Equestrii i Mane Six, choć raz nie miał ochoty wcielić się w takiego kuczka lub inne stworzonko i przeżyć przygody, których doświadczały główne Bohaterki. Z grą opowieści „Equestria: Puść Wodze Fantazji” jest to możliwe!

» *Dziczka*

Rozległa i zachwycająca swym pięknem Equestria to miejsce, w którym na każdym kroku mogą kryć się cuda i niesamowite historie. Od pewnego czasu również i my mamy możliwość wcielić się w młode kuczki – pegazy, jednorożce czy kuczki ziemskie (lub, będąc dokładną, również w bizona, smoki, gryfy czy podmieńce oraz wiele innych fantastycznych stworzeń) i wyruszyć na własne przygody, które odbędziemy wspólnie z naszymi znajomymi, rodziną lub dziećmi w tej niezwykłej krainie, jaką jest nasza wyobraźnia. W jaki sposób? Grając oczywiście w grę opowieści pt. „Equestria: Puść Wodze Fantazji” („Tails of Equestria”).

## Ale zaraz! Co to są te gry fabularne?

Gry RPG, czyli Role-Playing Games, zwane inaczej grami fabularnymi, grami opowieści lub wyobraźni, są formą rozmowy między osobami, które zasiadają razem przy stole (lub spotykają się wirtualnie, bo tak też się da grać!). Jedna z osób wciela się w rolę mistrzyni lub mistrza gry (MG), a pozostałe osoby są graczami. MG opisuje sceny, to, co widzą postacie

graczy, kogo spotykają itd., a gracze opowiadają, jak ich postacie reagują na to, co się dzieje w grze. To tak, jakbyśmy byli aktorami i wcielili się w swoje role, a MG byłby jednocześnie scenarzystą, obsadą drugoplanową i efektami specjalnymi. Przyjęcie takiej roli w Drużynie może brzmieć przerażająco, ale zupełnie nie ma czego się bać! Materiały, które są dostępne do systemu „Equestria: Puść Wodze Fantazji” prowadzą krok po kroku zarówno MG, jak i graczy, przez kolejne aspekty rozgrywki oraz przygody, dzięki czemu już po chwili ta rozmowa staje się płynną opowieścią stworzoną wspólnie przez grupę znajomych.

## Czy to aby na pewno zabawa dla Was?

Ja jestem zdania, że gry fabularne są dla każdego. Gdy rodzice opowiadali nam na dobranoc bajki i pozwalali zdecydować o jakimś aspekcie snutej opowieści – już wtedy, zupełnie bezwiednie, mieliśmy okazję grać w RPGi. Gdy sięgamy po gry na PC czy konsole i decydujemy o losach głównych bohaterów, też gramy w RPGi. Dlaczego by więc w gronie swoich znajomych, czy z rodziną nie spróbować wspólnie stworzyć takiej historii? W końcu bajanie leży w naszej naturze. Ponadto, samo granie w tego rodzaju gry niesie ze sobą mnóstwo dodatkowych korzyści – pozwala ćwiczyć wyobraźnię, uczy opisywać różne rzeczy i prowadzić narrację, co może nam



się przydać choćby w szkole, czy potem w pracy. Dzięki interakcjom w grupie może pomóc nam otworzyć się, nabrać pewności siebie, a nawet nauczyć wrażliwości, głównie zaś przesłanie tego świata – Przyjaźń to magia – pozwala nam skupić się na rozwiązywaniu problemów wspólnie, rozmową, dobrocią, uśmiechem czy szczodrością, a nie ucieczką czy przemocą. Jak więc widzicie, są to same plusy!

## A czym się wyróżnia akurat ten system?

„Equestria: Puść Wodze Fantazji” przedstawia naszą ukochaną krainę oraz stworzenia w niej żyjące. Znajdziemy tu dobrze nam znane postacie, które możemy z powodzeniem wpleść w nasze historie, jako bohaterów drugoplanowych, ale też zasady tworzenia własnych stworzeń i kucyków. Poza tym jest to system, w który można grać w niemalże każdym wieku. Już dzieci 5+ z powodzeniem odnajdą się w zasadach, a dorośli docenią możliwość eksplorowania świata i lekki nastrój, którym charakteryzują się przygody kucyków. Sama mechanika, czyli zbiór zasad, które obowiązują w przedstawionym w podręcznikach świecie Equestrii, jest łatwa i opiera się o kostki z różną liczbą ścianek. Jeśli takich nie posiadacie – nic straconego! Znajdziecie mnóstwo darmowych aplikacji działających w przeglądarce internetowej lub na

telefonie. I choć czasami rzuty kostką zdecydują, czy Wam, dzielnym Bohaterkom i Bohaterom, uda się coś zrobić, dzięki współpracy i szereganiu przyjaźni macie praktycznie 100% gwarancji, że wspólnie, niczym Twilight i przyjaciółki, pokonacie każdą przeszkodę. Co ciekawe, podobnie jak w świecie znanym nam z komiksów, seriali i filmów, również i w tej grze Wasz dzielny kucyk nie może zginąć. Może być poobijany, zmęczony lub wyczerpany przygodą – to jak najbardziej, ale właśnie dzięki tej zasadzie możecie śmiało eksplorować kolejne zakątki Equestrii i rozwijać talenty oraz cechy Waszych kucyków bez obaw, czy będziecie w stanie zobaczyć zakończenie Waszej przygody.

## Brzmi fajnie, ale nie macie pomysłu na przygodę?

Nic nie szkodzi! Z pomocą przychodzą materiały do systemu, wśród których znajdziecie gotowe historie, które tylko czekają, by je rozegrać. Jeśli jednak nie zechcecie po nie sięgać, nic nie stoi na przeszkodzie, by skorzystać z dobrodziejstw popkultury. Przecież dobrze pamiętamy odcinki, gdy nasza Szóstka wcieliła się w superbohaterki rodem z DC i Marvela. Dzielna Do i jej przygody to wypisz wymaluj Indiana Jones, a skoro takie mashupy są możliwe, również i Wy możecie sięgnąć po swoje ulubione filmy, seriale oraz książki i poprowadzić taką historię, jaką sobie wymarzą.



## Gdzie znaleźć materiały?

Ze strony wydawcy możecie zupełnie za darmo pobrać [Skrót zasad](#) oraz [karty postaci](#) i mini-przygodę do systemu „Equestria: Puść Wodze Fantazji”. Wersje elektroniczne podręczników możecie znaleźć w serwisie [DriveThruRPG](#), a jeśli już zdążyliście się zakochać w tym pomysle, na [stronie wydawnictwa](#) możecie znaleźć wszystkie niezbędne do grania materiały – i to nawet z [25% zniżką!](#)

To co? Dacie się porwać tej magicznej rozgrywce? Bo ja swoją drużynę zabiorę na kolejną przygodę już w tym tygodniu i mam szczerą nadzieję, że Wy również!



# Byki i jelenie, czyli upadek z małego kucyka

**Cześć i czołem, miłośnicy komiksów! Po ostatniej obniżce formy, jaką zaprezentowały poprzednie zeszyty, wracamy do papierowej Equestrii z numerami 25-28. Tym razem trafiły się nam dwie historie, za których sterami ponownie stanął znany i kochany duet Cook & Price, możemy więc mieć nadzieję na o wiele lepszą lekturę! Prawda?**

» *Malvagio*

No dobrze, z czym mamy zatem do czynienia tym razem? Pierwsza dwuzeszytówka nosi tytuł „Dobry, zły i kucyki”, co od razu wskazuje, iż czytelnik powinien spodziewać się westernowych klimatów. I tak jest w istocie – Applejack i spółka ruszają na Nieokiełnany Zachód, do miasteczka Canter Creek, aby zająć się sprawą bogatego rancza, porzuconego niespodziewanie przez prawowitego właściciela (a przy tym dalekiego krewniaka farmerki), który nie pozostawił po sobie aktu własności. Na opuszczonej ziemi dybie byczy bandyta Longhorn, który wraz ze swoimi kamratami od dłuższego czasu terroryzuje mieszkańców osady. A ponieważ jej istnienie jest właściwie uzależnione od rancza, nikomu nie uśmiecha się perspektywa przejęcia go przez dziką bandę. Ale czy sześć wspianiałych wystarczy, by poradzić sobie z bykiem, który wygnał Chilli Peppera?

Taki opis sugerować może, iż na czytelników czeka historia pełna akcji, pełnego napięcia mierzenia się wzrokiem, pojedynków w samo południe i przybycia

kawalerii USE, ratującej sytuację na sam koniec. Cóż... nie do końca. Wydarzenia niekiedy rzeczywiście nabierają intensywności, ale w gruncie rzeczy historia bliższa jest westernowemu plasterkowi życia niż przygodzie. Samo w sobie nie stanowi to żadnego problemu, zwłaszcza że Katie Cook dała się już poznać jako autorka umiejąca pisać ciekawe obyczajówki, ale... no właśnie. Przyszła pora, by wyjaśnić, dlaczego tytuł recenzji wspomina o „upadku”.

Scenariusz został zrealizowany bardzo słabo – można wręcz powiedzieć, że przedstawione wydarzenia mogą mieć miejsce wyłącznie z powodu skrajnego idiotyzmu bohaterów. A raczej „bohaterki”, niechlubną palmę pierwszeństwa dźwierz tu bowiem Twilight Sparkle. Księżniczka odmawia użycia swojej magii do przegnania gangu Longhorna, zaślaniając się stwierdzeniem, iż „nie może jej używać przeciwko niemagicznym obywatelom Equestrii” (sic!). Problem zapewne nie istniałby – przynajmniej nie na taką skalę – gdyby antagoniści nie byli ZGRAJĄ BANDYTÓW TERRORYZUJĄCĄ PRAWORZĄDNYCH OBYWATELI EQUESTRII. Na oczach Twilight byki kolejno: biją miejscowego szeryfa, następnie Applejack, ograbiają kucyki z ich plonów, podpalają stodołę na ranczu, niemal niszczą miasteczko, urządzając sobie przez nie spęd bydła (...jakkolwiek dziwnie to nie brzmi), a księżniczka jedynie bezradnie rozkłada ręce... to znaczy przednie nogi. Ja zaś załamuję swoje (ręce, nie nogi) nad tym beznadziejnym – nie bójmy się tego powiedzieć – motywu.



Oczywiście, gdyby Twilight użyła magii, cała historia rzeczywiście nie miałaby miejsca, a czytelników pozbawiono by lektury. W mojej opinii niczego to jednak nie usprawiedliwia, stanowi jedynie „le-niwe pisarstwo”. Co gorsza, najwyraźniej w pełni świadome – Sparkle w pewnym momencie używa swojej mocy, by razem z Rarity zgasić niemal od niechcenia pożar, z którym pozbawione rogów na czołach kuce toczyły nierówną walkę, Applejack zaś celnie jej to wytyka. Komiks wpadł tutaj w pułapkę, której nie uniknął także serial: jak można prowadzić bardziej przyziemne historie, gdy jedna z postaci to mniej lub bardziej półboska, obdarzona potężną mocą istota? Niestety, ogłupiania bohaterów czy wprowadzania takich idiotycznych ograniczeń nie sposób uznać za dobrą ścieżkę. Myślę, że o wiele lepiej byłoby po prostu wyłączyć Twilight z historii – wysłać ją gdzie indziej, z innym problemem do rozwiązania, albo nawet dać jej wolne. Komiks dał ku temu okazję; nie występuje w nim Spike, który wybrał się na fanowski konwent do zupełnie innej części Equestrii – nic nie stało na przeszkodzie, by Sparkle wybrała się tam razem z nim.

Nie znaczy to jednak, że absolutnie wszystko związane ze scenariuszem wypada fatalnie – sposób, w jaki ostatecznie kucyki radzą sobie z bandą Longhorna, jest nie tylko kreatywny, ale też całkiem zabawny. Sam bandyta został również dobrze zarysowany i stanowi chyba najjaśniejszy pod tym względem punkt komiksu. Odrobinę nieokrzesany, ale umiejący wykrzesać z siebie szyderczą szarmanckość, doskonale odnalazłby się w każdym westernie. Podobnie zresztą jak jego plan przejęcia rancza w tak-jakby-legalny sposób, zamiast zagrabienia go po prostu siłą; dzięki niemu byk staje się amalgamatem motywów złoczyńcy z Dzikiego Zachodu.

Poza tymi drobnymi elementami komiks ratują jedynie rysunki niezawodnego Andy’ego Price’a. Po raz kolejny cieszą one oczy czytelników wyrazistą, wręcz eksplodującą od ekspresji kreskówkową mimiką – nie obyło się bez jednego czy dwóch spojrzeń à la Clint Eastwood! Mój największy podziw wzbudziły jednak kadry, w których dominującą rolę odgrywał ogień i jego łuna – wyglądają po prostu niesamowicie nie tylko dzięki malującym się na kucykowych (i byczych) obliczach emocjom, ale także dzięki grze światła i cienia. Została na nich uchwycona wręcz perfekcyjnie. Słowa uznania należą się więc także Heather Breckel, odpowiedzialnej za kolory. Chapeau bas.

Cóż, pierwsza historia z całą pewnością nie wypadła tak dobrze, jak chcieliby czytelnicy i sama autorka, ale drobne potknięcia od czasu do czasu zdarzają się każdemu. Katie Cook nie musiała wcale czekać na okazję powrotu na szczyt, ale czy udało się jej ją wykorzystać w drugiej interesującej nas dzisiaj historii, „Korzenie problemu”? Tym razem akcja umiejscowiona została znacznie bliżej serca serialu – rozpoczyna się w Ponyville, by błyskawicznie przenieść się do lasu Everfree i tam już pozostać. Equestria stała się celem ataku rozgniewanej kniei, która zagarnia dla siebie kolejne terytoria i niszczy przygraniczne osady. Celestia wysłała więc Twilight i jej ekipę uderzeniową na spotkanie z tajemniczym Sercem Lasu, aby wyjaśnić przyczynę takiego zachowania. Szybko okazuje się, że w sprawę zamieszane są zamieszkujące leśne ostępy jelenie (rasa jeleni, nareszcie!), a ofensywa ma charakter odwetowy. Lecząco zagraża dzikiej puszczy i czy uda się przywrócić pokój pomiędzy dwoma plemionami?

Scenariuszowo... niestety nadal nie jest dobrze, by nie powiedzieć, że jest po prostu źle. Po tak obiecującym początku i scenerii czytelnik mógłby spodziewać się tym razem większej dawki akcji, przygody w głębi leśnej głuszy... ale oczekiwania te znów zderzają się ze ścianą obyczajówki. Tym razem boleśnie, w myśl zasady, że co za dużo, to niezdrowo... zwłaszcza w sytuacji, gdy poprzednie spotkanie okazało się niezbyt miłe. Zagrożenie dla Everfree, które wywołało atak, okazuje się bowiem bardzo przyziemne – nie jest to żaden czarnoksięż-





nik, armia czy cokolwiek w awanturycznym guście, a... przedsiębiorca budowlany, minotaur (Katie Cook najwyraźniej nie ma szczęścia do byków) Well-To-Do, który wyciął połąć kniei, by postawić na jej miejscu park rozrywki. Przy okazji zranił też ziemię na tyle, iż nawet jelenie nie są w stanie jej zregenerować. Tak jest, panie i panowie, Kapitan Planeta spotyka kucyki.

Po raz kolejny mamy więc do czynienia z problemem, który powinien zostać rozwiązany natychmiast i bez żadnych ceregieli – tym razem Twilight, występując jako księżniczka, powinna wymóc na minotaurze odejście. Po pierwsze, przez całą historię nie pojawia się żadna podstawa prawna, którą ten mógłby się zastronić (mówi jedynie nieustannie o „postępie”), po drugie – jego działania doprowadziły de facto do WOJNY z jeleniami, które odbierają kucykom tereny jako rekompensatę za zagrabione ziemie. Wobec takiego zarzutu nikt nie powinien się z nim patyczkować, lecz zamiast tego Twilight pozwala wejść sobie na głowę, a nawet bezceremonialnie wyrzucić się z biura antagonisty.

W tym wypadku jednak zachowanie młodej księż-

niczki jest tylko jedną z wielu mniejszych czy większych głupot, składających się na scenariusz. Za najpoważniejszą z nich można uznać fakt, iż w lesie Everfree znajduje się państwo jeleni, o którym najwyraźniej nikt – poza Królewskimi Siostrami – nie słyszał. Nie chcę się już dłużej pastwić nad biedną Twilight, zamiast tego przywołam więc Zecorę, która mieszka w tej samej kniei i nie ma pojęcia, z kim ją dzieli. Podkreślam – nie chodzi tu o jakiś odległy kraj na drugim krańcu globu, ale o państwo będące enklawą na terenie Equestrii! Tak absolutnego braku wiedzy nie można wytłumaczyć po prostu faktem, że do lasu mało kto się zapuszcza, zwłaszcza że władca

jeleni, Aspen, utrzymuje z Celestią kontakt! A raczej „utrzymuje”, ponieważ posługuje się w tym celu ptasimi, łatwymi do przechwycenia posłańcami – co zresztą Well-To-Do robi, dzięki czemu Pani Dnia nie ma pojęcia o tym, co dzieje się w jej kraju. A gdy o wszystkim się dowiaduje, ma dosłownie związane kopyta, ponieważ komiksy na dobre złapały chorobę bezużyteczności koronowanych głów Equestrii. Argh.

Podobnych głupot jest o wiele więcej, włącznie z morałem (oraz rozwiązaniem problemu), jaki z tej opowieści płynie, ale nie chcę zmieniać recenzji w absolutny rant, na tym zakończę więc ten temat. Na szczęście, podobnie jak w poprzedniej historii, tak i w tej znalazło się nieco pozytywów. Choć wprowadzenie do uniwersum jeleni nie wypadło z pewnością zgrabnie, jest to naprawdę dobre poszerzenie jego granic. Co więcej, nie poprzestano na jednorazowym występie, gdyż leśne plemię na stałe wpisało się w komiksowy kanon – król Aspen sporadycznie pojawia się również w kolejnych numerach. Można jedynie żałować, iż serial nie zdecydował się wzbogacić o jelenie swojego świata. Ich władca natomiast, już pomijając kilka

głupot, którymi obarczyła go autorka, wypadł naprawdę dobrze – jest dokładnie tak majestatyczny i dumny, jak można się spodziewać po królu elf... leśnego plemienia.

W kwestii rysunków musiałbym w zasadzie powtórzyć swoje słowa z poprzedniej sekcji recenzji – Andy Price, jak zawsze, daje radę. Na szczególną uwagę zasługuje jednak miasto jeleni, którego styl i architektura jednoznacznie wskazują, że jego mieszkańcy są w kopytno-racicowym uniwersum odpowiednikiem elfów. Szkoda jedynie, że większość akcji toczy się na placu budowy, w porównaniu do niego wypadającym dość blado.

Ech, jeszcze nigdy nie wystawiałem ocen z tak ciężkim sercem. Obie historie są do siebie niezwykle podobne, więc i końcowe oceny będą zbliżone – wystawiam 3,5/10 westernowi oraz... nie wiem, czy nie naciągane 3/10 ekologicznym perypetiom. Niestety na fundamencie z idiotyzmów nie się zbudować dobrej opowieści, nawet jeśli pojawiają się w niej naprawdę ciekawe motywy (jak na przykład wprowadzenie do uniwersum rasy jeleni!). To jednak jedynie łyżka miodu w beczce dziegciu; takie pojedyncze perłki nie są niestety w stanie przeważać szali. Naprawdę wielka szkoda; za sprawą tylko dwóch historii – być może fakt, iż następowały po sobie, spotęgował jeszcze tylko negatywny odzew – Katie Cook utraciła kredyt zaufania, jakim obdarzali ją dotąd czytelnicy.

Co ciekawe, po tych dwóch „wypadkach” autorka na dłuższy czas zniknęła jak kamfora i przestała tworzyć kolejne scenariusze. Nie jest jasne, czy wypadła z łask i została odstawiona na boczny tor, czy też sama postanowiła wziąć urlop od kucyków, fakt faktem jednak, że stało się coś, co wydawało się nierealne. Nie-rozerwalny jak dotąd duet

rozpadł się, a Andy Price zaczął współpracę z innymi autorami. Wybiegając nieco w przyszłość, mogą zdradzić, że na następną historię autorstwa Cook czytelnicy musieli czekać aż do numeru 41. Czy był to powrót udany? Cóż, tym razem to czytelnicy ET będą musieli poczekać do... bliżej nieokreślonego jeszcze przyszłego numeru.

Na dziś to już wszystko – przebrnęliśmy przez najsmutniejszy jak dotąd epizod dla kucowych komiksów. Jak jednak powiadał Konfucjusz, „siła człowieka nie polega na tym, że nigdy nie upada, ale na tym, że potrafi się podnosić”. Czy słowa te znajdą zastosowanie także tutaj? To pokaże tylko czas. A tymczasem w następnym numerze czeka nas pucuśna domowa wojenka, odrobina sportowych przepychanek, a może nawet trochę wampirów!

Adios!



*Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?*

*Chciałbyś zrobić coś dla literackiego półświata 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**



# Recenzja Kaczyczych opowieści 2017

Wooo! Kaczki!

**C**hyba każdy kojarzy czym są „Kacze Opowieści”. Sam jako dzieciak lubiłem oglądać przygody trzech siostrzeńców Kaczora Donalda oraz ich bogatego wujka Sknerusa McKwacza. Dlatego ucieszyłem się na wieść, że Disney postanowił odświeżyć serial. A że na horyzoncie jest już trzeci sezon nowej wersji „Kaczyczych Opowieści”, to postanowiłem podzielić się swoją opinią o tym rebootcie.

» Sun

## Wciągną nas w przygody wir...

Na początek przyjrzyjmy się fabule. Serial opowiada o trzech młodych kaczkach (Hyzio, Dyzio i Zyzio), którzy wprowadzają się do rezydencji swojego bogatego wujka Sknerusa McKwacza. Kaczogrodzki multimilioner początkowo nie jest z tego zadowolony, ale w końcu uparci i niesforni siostrzeńcy uświadamiają mu, że rodzina jest jednak czymś wspólnym.

Oba sezony serialu skupiają się, między innymi, na więzach rodzinnych, przygodach i oczywiście kłopotach. Sknerus postanawia podzielić się z siostrzeńcami swoją odkrytą na nowo pasją do przygód. Jako odpowiedzialny opiekun zabiera ich w miejsca „bezpieczne”, takie jak pełna pułapek świątynia Atlantydy czy wioska opanowana przez morderczy kwiat. Oprócz tego, znajdują się tu też odcinki poświęcone historii i rozwojowi różnych postaci. Dowiadujemy się o co Sknerus pokłócił

się z Donaldem (poszło o kobietę), patrzymy jak Zyzio usiłuje zdobyć fortunę bez pracy, czy też będziemy śledzić poczynania braci Be dybiących na skarbiec i rodzinę Sknerusa. Jest nawet odcinek całkowicie poświęcony Granitowi Forsantowi i to z własnym openingiem.

Disney odświeżył formułę serialu, stawiając na odcinki, które są ze sobą w pewnym stopniu powiązane. Nie jest to połączenie, które wymaga znajomości poprzednich odcinków, aby cieszyć się z oglądania, ale każdy sezon zawiera pewien wątek przewodni, rozwijany w kolejnych odcinkach. Na przykład w pierwszym sezonie obserwujemy przygotowania Magiki de Czar do ostatecznego pokonania Sknerusa. Zdecydowanie dobry pomysł, który działa.

## ...i kłopoty!

Postacie. Mnóstwo postaci. Na ekranie gości cała masa dobrze nam znanych bohaterów z oryginalnego serialu. Poza oczywiście Sknerusem z rodziną, spotkamy Diodaka, Forsanta, Braci Be czy chociażby Robokwaka. Każda z oryginalnych postaci (tych z lat 80-tych) doczekała się mniejszych lub większych zmian nie tylko w kwestii designu (jak chociażby bluza z kapturem u Zyzia), ale i charakterów. To było ryzykowne posunięcie ze strony Disneya, ale wyszło świetnie. Każdy z bohaterów jest spójny i sensowny, a do tego bardzo dobrze wpasowuje się w odnowione uniwersum. Zacznijmy od siostrzeńców, którzy wreszcie dostali indywidu-



alne charaktery, dzięki czemu dają się rozróżnić nie tylko po kolorach czapek (te zresztą Dziowi i Zyziowi zabrano). Ma to też wpływ na ich relacje między sobą oraz z innymi bohaterami. Na przykład, przedsiębiorczy i chcący się wzbogacić Zyzio zgodzi się nosić kije golfowe Forsanta dopiero, gdy ten zdecyduje się mu zapłacić. Z kolei Sknerus może i pozostał skąpy, ale jego uwaga nie jest już skupiona wyłącznie na pomnażaniu pieniędzy, ale też na przygodach i na towarzyszącej im adrenalinie. Ale to tylko początek. W zasadzie każda, oryginalna postać doczekała się mniejszych lub większych modyfikacji, które ją rozbudowały i pogłębiły. Niejedna doczekała się też większego lub mniejszego backstory, które pozwala nam lepiej ją poznać i zrozumieć (jak chociażby pierwsze spotkanie Forsanta ze Sknerusem).

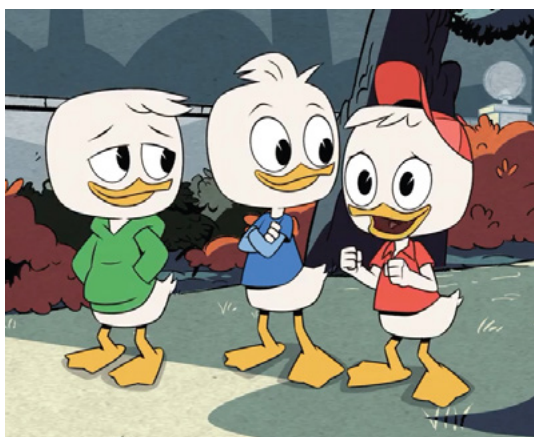
Disney nie poprzestał jednak na odświeżaniu postaci z „Kaczych Opowieści”. Stworzył też kilka własnych, równie solidnych jak klasyczne. Pierwszy w oczy rzuca się Mark Dziobs – młody, arogancki, uzależniony od technologii i lansujący się w mediach społecznościowych prezes korporacji Wafe albo nowa przyjaciółka Tasi, Lena – nieco starsza, zbuntowana dziewczyna z niezachwianą pewnością siebie. Nie raz pakuje je w kłopoty, ale zawsze jest gotowa pomóc. Ma też bardzo ciekawy mroczny se-

kret czyniący z niej postać, której losy śledzi się bardzo uważnie.

Na ekranie pojawia się sporo postaci, które przyciągną uwagę widza – wszystkie są dopracowane w każdym calu. Podczas dwóch sezonów nie udało mi się dostrzec bohatera wybitnie złego, nieciekawego czy irytującego. Nawet niegdyś nudną i wkurzającą Tasię udało się Disneyowi poprawić, więc i tutaj należy się olbrzymi plus.

## Mamy auta, laser i samoloty!

Design serialu również uległ sporym zmianom. Disney postawił na kreskę przypominającą styl komiksowy. Dzięki temu tło wygląda jak kolejne klatki z Giganta, nie tracąc przy tym na szczegółowości. Powiedziałbym nawet, że sporo zyskuje. Postacie zmodyfikowano tak, by pasowały do nowego stylu rysowania, przy okazji odświeżając nieco ich wygląd. Siostrzeńcy mają różne ciuchy (teraz tylko Hyzio nosi czapkę), Śmigacz dostał futrzany kołnierz zamiast szalika i czapkę z daszkiem w miejsce pilotki, a Sknerus ma połatany płaszcz i wygląda na nieco starszego niż w oryginale.



Przy okazji odświeżania graficznego, cały świat przeniesiono w XXI wiek. Są smartfony, segwaye, Internet, szklane

wieżowce i wiele więcej. Wszystko to sprawia, że serial zdaje się być bardziej „na czasie”. Daje to twórcom wiele nowych możliwości, takich jak żarty z technologii czy programów telewizyjnych w stylu obecnego Discovery (jak chociażby Imperium Otomańskie pokazujące produkcję spersonalizowanych otoman).

Te zmiany w grafice i settingu wyszły serialowi jak najbardziej na dobre. Nie tylko są przyjemne dla oka, ale też bardziej przystępne dla współczesnego widza, a i weteran znajdzie niejedną powód by wykrzywić dziób w uśmiechu.

### **Być albo nie być. Tu trzeba przeżyć!**

Na sam koniec zostawiłem kwestię dubbingu. Jeśli chodzi o dobór aktorów, to moim zdaniem ich wybór był właściwy. Głosy świetnie pasują do postaci, które odtwarzają (za wyjątkiem Brity i Breny z odcinka dwunastego, ale to postacie epizodyczne). Początkowo miałem też wątpliwości co do głosu Magiki de Czar (Monika Pikuła), ale po ponownym obejrzeniu finału, stwierdzam, że wyszło bardzo ciekawie.

Tłumaczenie też trzyma poziom. Chyba tylko raz miałem ochotę skrzywdzić tłumacza, kiedy to Kelpie została konikiem wodnym. Poza tym było kilka niezbyt irytujących drobiazgów (jak „The Outlaw Scrooge McDuck” przetłumaczone na „Sknerus McKwacz wyjęty spod prawa”, podczas gdy to oczywiste nawiązanie do filmu „Wyjęty spod prawa

Josey Wales”). Ale jest tego niewiele w perspektywie bardzo dobrze przetłumaczonych kwestii i tytułów.

Jedyna kwestia, w której oryginalny dubbing zdecydowanie deklasuje nasz, to akcenty i sposób mówienia Sknerusa i Forsanta. Jakkolwiek nasi aktorzy dają z siebie naprawdę dużo, to niestety angielscy wypadają w tych rolach zauważalnie lepiej. To jednak tylko miły smaczek, którego brak w żadnym razie nie przekreśla polskiego dubbingu.

### **Kaczki! (uuu-uuu)**

Podsumowując, po dwóch sezonach mogę stwierdzić, że Disney zrobił kawał naprawdę dobrej roboty pisząc „Kacze Opowieści” na nowo. Świat jest dopracowany, fabuła przyciąga i wciąga, a postacie są solidnie stworzone. Komiksowy styl świetnie dopełnia klasyczno-nowoczesny serial. Nawet dubbing jest dobry. Może nie idealny, ale co najmniej dobry. Być może to odważne stwierdzenie, ale skłonny jestem zaryzykować tezę, że nowe „Kacze Opowieści” są lepsze od oryginału i to pod każdym względem.

Niezależnie od tego, czy nowe kaczki są lepsze czy gorsze od poprzedniej wersji, zdecydowanie polecam ten serial nie tylko fanom i miłośnikom kaczkowersum, ale też tym, którzy go nie znają, a chcieliby zobaczyć jakiś nowy, fajny serial animowany. Moim zdaniem naprawdę warto poświęcić mu czas, zwłaszcza, że nadchodzący sezon zapowiada się równie kaczko, co pierwsze dwa.





# Trochę radości w tym szarym życiu

## Recenzja Ori and the blind forest

**C**zasami trafiamy na gry, które potrafią dać nam trochę radości, gdy codzienność życia zaczyna człowieka przytłaczać. Gry, które atmosferą, muzyką, historią czy też humorem poprawiają codzienny nastrój. Do takich należy właśnie Ori, które niedawno dostało sequel.

» M.C.

„Ori and the Blind Forest” zostało wydane w 2015 roku, wyprodukowane przez Moon Studios i wydane przez Microsoft. Spotkało się z bardzo pozytywnymi recenzjami, które chwaliły przede wszystkim oprawę graficzną, jak i muzykę, ale też bardzo dobry gameplay, na który składały się zarówno walki z przeciwnikami, jak i platformowe elementy. Ale może zaczniemy od początku.

Historia Ori, jak sami wydawcy mówią, jest historią o wchodzeniu w dorosłość i stawianiu czoła własnym problemom. Nie ma co, jest to ambitny plan i dosyć duży pomysł jak na studio, które nawet nie ma siedziby, a jego członkowie są rozsiani po całym świecie. Dobrze czytacie, studio nie ma głównej siedziby, a cała praca i tworzenie gry ma miejsce w różnych krajach w jednym momencie. Niby nie jest to zaskakujące przy produkcjach AAA, ale dla małego studia, które nie może pochwalić się dużym portfolio, to szacunek się należy za takie przedsięwzięcie.

Fabularnie, OatBF nie jest skomplikowane. W lesie Nibel, wielkie drzewo duchów jest w stanie two-

rzyć jasne, skoczne duszki ze swoich liści. Podczas sztormu jeden z takich liści urwał się, a wiatr poniosł go daleko od miejsca, gdzie reszta duszków normalnie się rodzi. Ląduje gdzieś w nieznanym miejscu i z niego naradza się Ori, nasza bohaterka. Znalaziona przez dziwną istotę o imieniu Naru, została przez nią zaadoptowana i wychowana z dala od drzewa i reszty swojego rodzeństwa. Po kilku latach sielanki, zbierania owoców i spania po południu – na cały las zostaje spowodowany kataklizm, przez co drzewa zaczynają obumierać, nie ma skąd brać owoców, którymi żywią się Ori oraz Naru. Niestety, po niedługim czasie Naru umiera z głodu, przez co biedna Ori zostaje sama. Osierocona i samotna wyrusza z dala od swojego dotychczasowego domu, by po krótkim czasie samej umrzeć z wyczerpania. Drzewo postanawia jednak wskrzesić swoje potomstwo i wraz z pomocą duszka Sein, który też jest elementem drzewa (ale innym niż jej rodzeństwo), wyruszają, by uratować cały las i przywrócić dawny stan rzeczy.

Jak widać, już na samym początku OatBF nie przejmujemy się i rzuca w nas osieroceniem, jak i zagładą, a są to pierwsze 3 minuty gry. Jeszcze wiele smutnych, ale i szczęśliwych, momentów czeka na nas przez całą podróż, w jakiej będziemy uczestniczyć.

Jeżeli ktoś grał w gry typu „Shovel Knight” czy też „Hollow Knight”, to wie, czego może się po samej rozgrywce spodziewać. Elementy platformowe są doskonale zrobione, a walka, chociaż niewymagająca, też daje dużo radości. W przeciwieństwie



jednak do wyżej wymienionych tytułów, zdecydowanie w OatBF jest bardziej położony nacisk na poruszanie się i odnajdywanie nowych sposobów, by pokonać przeszkody. Zdolności, które Ori nabywa w trakcie podróży, pozwalają na coraz to ciekawsze i skoczniejsze możliwości ruchu, jak chociażby odbijanie się od kul lub przeciwników, odbijanie się od ścian czy też wzmocniony skok, którego możemy użyć na płaskiej powierzchni. Gra jednocześnie zmusza nas w pewnych momentach na walki rodem z Soulsów, ale nie z bossem, a z samą mapą. Momenty, w których fala wody, czy też lawy, zaczyna nas gonić, a my musimy się skupić i przejść skomplikowane platformy z bardzo małym progiem na błędy – takie momenty powodują u człowieka wzrost ciśnienia, ale uczucie po przejściu ich jest niczym wyprowadzenie idealnej kontry i zabicie bossa za 1 razem. Jeżeli jesteście fanami tego typu zabiegów, to na pewno nie będziecie zawiedzeni. Prawdę mówiąc, bardziej niż w/w gry, Ori przypomina starego dobrego Raymana, więc jeżeli graliście w którąś z jego części, będziecie wiedzieć, o czym mowa.

Ważnym elementem jest system zapisu. Twórcy dali graczowi możliwość decydowania, w którym miejscu Ori pojawi się po śmierci, gdyż za pomocą energii tworzy ona swoje własne miejsca zapisu, które wyglądają jak małe kolumny światła. Służą też one jako punkt rozwoju zdolności Ori. Natomiast jeżeli „wytrzepiemy” się z energii w jakimś trudnym miejscu, no cóż, musimy szukać kryształów, które nam ją zwrócą albo bardzo dobrze się

skupić i modlić o to, że w następnym segmencie pójdzie nam dobrze.

Kolejnym ważnym elementem jest oprawa graficzna. Gra jest robiona na silniku Unity i, mimo bycia 2D, jest po prostu przepiękna. Spora część gry jest wręcz cudowna, a nawet małe elementy, które nie wzbudzają zachwyty, są miłe dla oka. Płynność ruchu, elementy każdej postaci, jak i otoczenia – majstersztyk. Czapki z głów dla ludzi, którzy spędzili tyle czasu, by gra wyglądała, jak wygląda.

Ale poza samą oprawą graficzną, nie można też zapomnieć o muzyce. Jest cudowna, doskonale dopasowana i w momentach, które tego wymagają – potrafi przyprawić człowieka o wzruszenie. Polecam Wam z całego serca chociażby znaleźć na Spotify soundtrack z gry, zamknąć oczy i oddać się mocy wyobraźni. Jak wspomniałem, jest ona genialnie dopasowana do każdego momentu, a osobno też jest świetna do słuchania, nauki czy najzwyczajszego odpoczynku.

Nie jest trudno pisać o grze, która stanowi idealny przykład tego, co pasja i zaangażowanie jest w stanie stworzyć. Małe studio, bez siedziby, stworzyło dzieło, które jest w stanie poruszyć każdego i w którym każdy znajdzie coś dla siebie. Napawa zarówno radością, jak i smutkiem, a fakt, że właśnie wyszedł sequel sprawia, że ci, którzy będą chcieli kontynuować historię Ori, mogą zrobić to od razu. Polecam z całego serca.





# EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

## WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



HASBRO, logo HASBRO, MY LITTLE PONY i wszystkie powiązane postaci są znakami towarowymi HASBRO i są używane za zgodą. © 2020 Hasbro. Wszystkie prawa zastrzeżone.



# CMC zdobywają swoje znaczki

## RPG

**S**łyszysz RPG – liczysz, że doświadczysz epickich opowieści i przeżyjesz legendarne przygody? Z doświadczenia powiem, że otrzymasz raczej wiadro absurdów i zwątpienie w zasady prawdopodobieństwa oraz losowości. A także gorącą chęć przyjscia na kolejną sesję i przeżycia tego jeszcze raz.

» *Macter4*

Już dawno nie pojawił się żaden artykuł z serii: „CMC zdobywają swoje znaczki”, a ponieważ w tym numerze opisujemy podręcznik do gry „Equestria: Puść Wodze Fantazji”, postanowiłem zrobić trochę większe wprowadzenie do meandrow tego hobby, jakim jest zabawa w odgrywanie postaci i przeżywanie nimi przygód. Oczywiście, skupimy się tutaj na papierowym RPG, po angielsku „Pen and Paper” (dla uproszczenia przez resztę artykułu będę je nazywał po prostu RPG). LARP został już opisany przez Cahan w [Brohoofie nr 22](#), zaś inne – być może – kiedyś pojawią się na łamach tej serii. Ta wersja RPG wymaga od nas (pozornie) najmniej przygotowania, jednocześnie pozwala na doświadczenie największej ilości twórczej swobody, bo tym, co nas ogranicza, jest tylko wyobraźnia.

Zaczynając od podstaw – pierwszą rzeczą, którą musimy przygotować, jest znalezienie ludzi do gry. Tak, wiem, że może brzmieć to dziwnie, ale bez mistrza gry, który ją poprowadzi, oraz bez graczy, którzy będą chcieli przeżywać przygody, nie za wiele zdziałamy. Jest kilka sposobów, jak się za to zabrać

i wszystko zależy od naszych upodobań i możliwości. Najprościej będzie, jeśli pośród znajomych mamy już ludzi grających w RPG z jakimś mistrzem gry. Wtedy prosta rozmowa i zapewne zostaniemy wciągnięci do jakiejś przygody lub też zostanie stworzona nowa, na potrzeby nowej grupy. Innym rozwiązaniem są kluby fantastyki i inne podobne stowarzyszenia lub kółka zainteresowań. Wystarczy poszukać trochę informacji i jest spora szansa, że natrafimy na takie miejsce, gdzie będziemy mogli spróbować swoich sił. Tam też w większości wystarczy zagadać i chętnie zostaniemy wciągnięci do jakiegoś wymyślonego świata. Pewną odmianą tych dwóch powyższych pomysłów będą sesje toczące się przez internet, ale w postaci jakiejś konwersacji, a nie gry na forum, gdzie piszemy odpowiedzi. Tutaj też wystarczy zazwyczaj poprosić znajomych lub poszukać i będziemy mogli się gdzieś zakręcić. Nie da to wprowadzić takiego klimatu, jak podczas gdy wszyscy uczestnicy się spotykają, ale jest to dobre rozwiązanie, szczególnie w czasie pandemii. Ostatnią możliwością jest skrzyknięcie się ze znajomymi, którzy są zainteresowani, i samemu spróbować przeprowadzić sesję. Wszystko, co wam będzie potrzebne, można prosto i niedrogo zdobyć, co opiszę w dalszej części artykułu skierowanej właśnie do takich osób. Jeżeli udało ci się znaleźć ludzi z wcześniej wymienionych możliwości, dalsza część będzie tylko informacyjna, bo prawdziwe wprowadzenie dostaniesz od mistrza gry i graczy.

Jeżeli już zebraliście się w grupę, która będzie grała, musicie ustalić dwie rzeczy, a mianowicie: w jakiej

konwencji świata chcecie się bawić oraz kto będzie waszym mistrzem gry. Zaczniemy od tej drugiej kwestii, czyli mistrza gry (w skrócie MG). Jest to najważniejsza rola, bo osoba, która się nią zajmuje tak naprawdę tworzy grę dla innych graczy. To ona prowadzi historię, którą wymyśliła lub korzysta z już gotowej, odgrywa postacie niezależne, opisuje świat, w którym toczy się przygoda, a także jest zmysłami gracza, bo to, czego nie opisze – oni nie będą mogli sobie wyobrazić. W skrócie – MG to bóg, który kontroluje cały ten wymyślony świat i decyduje, czy coś jest możliwe lub też nie. Jest to odpowiedzialna rola, więc niech się jej podejmie spośród was osoba, która będzie miała do tego odwagę i nie będzie się czuła speszona realizacją tych wszystkich zadań. W końcu jej nadrzędną rolą jest dostarczanie rozrywki dla graczy. A i najważniejsze – mistrz gry też ma czerpać przyjemność ze swojej roli, bo jeżeli tego zabraknie, to sesje będą kichą. Równocześnie z ustalaniem tego, kto będzie MG, musicie też wybrać, jaką konwencję świata będziecie chcieli zagrać. A wybór jest naprawdę spory i niczym nieograniczony. Może to być Equestria i świat kucyków albo odległa galaktyka i realia rycerzy Jedi. Albo śródziemie Tolkiena i fantastyka, ziemia po wojnie nuklearnej i świat Fallouta. Ważne jest to, żeby MG bardzo pewnie się czuł w tej konwencji, dlatego te dwa aspekty są ze sobą powiązane.

Gdy te etapy macie za sobą, kolejnym krokiem jest wybór systemu. Będzie to zbiór zasad i reguł sterujących grą. Zazwyczaj jest to powiązane z jakąś konwencją świata. Oczywiście, można znaleźć sys-

temy uniwersalne, a nawet wziąć tylko mechanikę z jakiegoś systemu i obudować ją własnym światem, ale tego nie polecałbym dla was, czyli początkujących graczy i uczącego się mistrza gry. Zazwyczaj będziecie mogli wybrać spośród kilku systemów do danej konwencji. Oczywiście, po przejrzaniu rynku możecie zmienić zdanie, bo trafiliście na system i świat, który się wam bardziej spodobał. Dalej w mocy jest zasada, że mistrz gry musi się czuć w tym wszystkim bardzo dobrze. Czy mam jakieś polecane systemy na start? Nie za bardzo. „Equestria: Puść Wodze Fantazji” wydaje się bardzo miłym i łatwym systemem, ale jeszcze nie miałem takiej grupy graczy, na których mógłbym przetestować ten podręcznik ze swojej półki, więc nie mogę ręczyć za to, czego nie miałem okazji spróbować. Dodatkowo – jeżeli świat Equestrii będzie dla Was problemem (w końcu grupa znajomych nie musi być z fandomu), to jak wspominałem wyżej, lepiej będzie znaleźć inny system z pasującym światem, niż na waszym stopniu zaawansowania bawić się w zmianę świata. Ale jest za to system, którego na pewno nie polecam na start, czyli „Dungeons & Dragons”, w szczególności jego starszych edycji. Pewnie wielu się zdziwi (niektórzy nawet się oburzają), czemu odradzam kultowe D&D, które jest wręcz synonimem RPG dla co niektórych, ale uważam ten system za nadmier- nie skomplikowany, w szczególności dla zupełnie zielonych osób i szybciej je zniechęci do gry, niż zrozumieją one zasady nim rządzące. Dodatkowo jest to jeden z droższych na start systemów, jakie są dostępne na rynku. Tutaj dochodzimy do tej mniej przyjemnej części, czyli wydatków, bo jeżeli bę-



dziecie chcieli grać, trzeba się zaopatrzyć w podręcznik z danym systemem. Choć możecie odwlec ten moment o kilka sesji, bo część z nich posiada tak zwane „wersje próbne”, gdzie w postaci darmowego PDF'a macie pewien wycinek mechanik i przykładowych postaci niezależnych. Na bazie tego, mistrz gry może spróbować wymyślić sam prostą przygodę lub też zmodyfikować jakąś znaną w internecie. Gdy spróbowacie w niej



sił, będziecie wiedzieli czy to jest to i czy warto wydać pieniądze na dany podręcznik. Starczy wam jeden, ale zawsze kupujcie wydanie fizyczne. Edycję cyfrową i tak w większości wypadków dostaniecie do niego za darmo, więc będziecie mogli łatwo czegoś wyszukiwać, jednak na sesji prawdziwa książka bije na głowę praktycznością tablet z pdf'em. A i pamiętajcie, by nie piracić (nawet, jeżeli gracie piratów), bo inaczej kto będzie dostarczał nam nowe gry? ;)

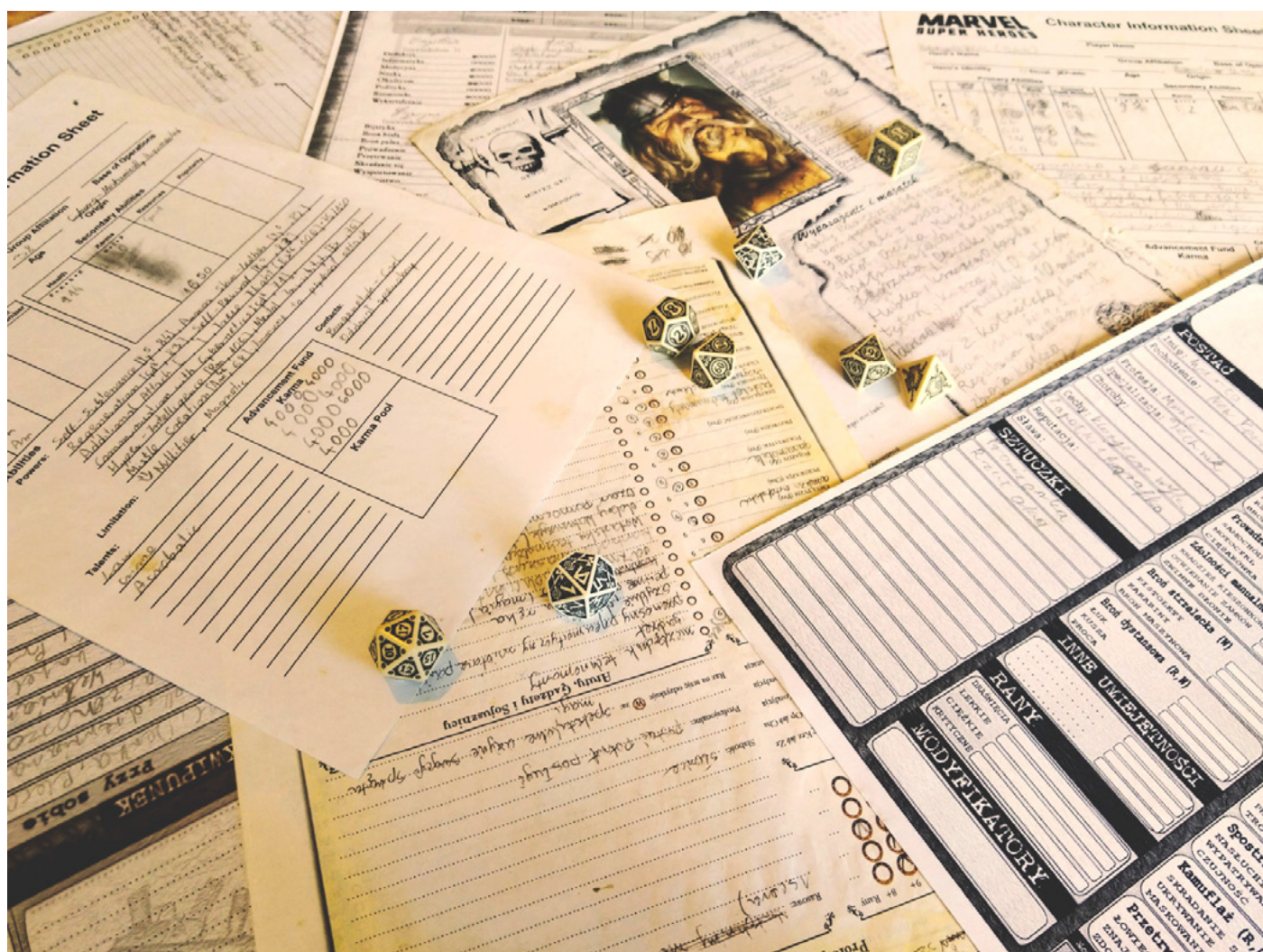
Gdy mamy już graczy, MG i podręcznik, czas przygotować się do sesji, czyli zapoznać się z zasadami i stworzyć postacie. Najlepiej, by wszyscy zrobili to wspólnie, a przynajmniej z mistrzem gry. Możecie się opierać na budowie konkretnej postaci, jakiej tylko chcecie lub też powierzyć tę kwestię losowi. Gdy wybieramy drugą metodę najpierw sprawdzimy, czy nasz system ma gotowy schemat na taki wypadek, bo tak nie zawsze jest. Jeżeli ma, to idziemy według niego, jeżeli nie, wtedy tworzymy własny, na bazie samodzielnej budowy postaci, co nie będzie jakoś wybitnie trudne. Więc drukujemy kartę postaci (do każdego systemu znajdziemy odpowiednią w internecie), a następnie sięgamy do strony lub aplikacji, która umożliwia nam oddawanie rzutów odpowiednimi kośćmi. Chyba, że posiadamy takie w wersji fizycznej, to wtedy ich używamy, bo dostarczają więcej frajdy. Wynik rzutu sprawdzamy na schemacie i zgodnie z nim uzupełniamy swoją kartę. A i najważniejsze – używamy do tego OŁÓWKA, bo nie raz w przyszłości przyjdzie nam coś poprawić. Jeżeli zaś nie korzystacie z metody losowej, to wtedy sami przeglądacie podręcznik i wybieracie to, co wam pasuje do koncepcji waszej postaci. Zapewne wasz pomysł będzie wzorowany na jakiejś osobistości, czy to z książki, czy to z filmu, więc tutaj muszę dać duże ostrzeżenie, że zapewne nie uda wam się stworzyć jej kopii. Wynika to z faktu, że zazwyczaj

oglądamy wyraziste jednostki, które w świecie gry byłyby na finalnym etapie rozwoju. Więc zamiast ruszania z motyką na słońce wybierzcie jedną, bardzo konkretną cechę postaci, jak np. przywiązanie do natury, zdolność wspinania się po budynkach, bogactwo (tak, to też może być cechą) i wokół niej zbudujcie swoją postać. W trakcie gry ustalicie, czy taka postać wam się podoba, czy może jednak nie oraz czy chcecie zmienić jej kierunek rozwoju albo pozostać na obecnym. Gdy mamy postacie, następuje czas dla MG. Po pierwsze, musi on dobrze zapoznać się z podręcznikiem, w końcu on będzie zarządzał testy i opisywał, co się po nich dzieje. On także będzie interpretował zasady, jeżeli trafimy (a tak będzie na pewno) na sytuację, która nie została bardzo dokładnie opisana w regułach. Następnie tworzymy przygodę lub szykujemy się do gotowej. Takie przykładowe scenariusze sesji znajdziemy zazwyczaj w podręczniku albo w internecie. Jeżeli zaś samemu coś rzeźbimy, to spisujemy plan gry z podziałem na sceny, zapewniamy postaciom niezależne i wyzwania, a także (w przypadku pierwszej sesji) jakiś sposób zebrania i zawiązania drużyny (wspólne kłopoty i konieczność grupowego rozwiązania ich może być dobrym pomysłem). Tworząc scenariusz pilnujemy, by postaci graczy były potrzebne, miały motywację oraz możliwość zmierzenia się i pokonania trudności. A i najważniejsze – drogi przyszły MG, nie umieszczaj specjalnej postaci niezależnej, która ma robić za niańkę graczy, by historia szła torem, który zaplanowałeś lub wręcz nie wstawiaj w tym celu kolejnego gracza. To nie działa, a tylko powoduje frustracje. To gracze są osobami pierwszoplanowymi, a wszystko, co stworzysz, jest co najwyżej rzeczami drugoplanowymi. Nigdy nie trać z oczu tej zasady, bo to od niej zależy, czy dostarczysz swoim graczom frajdę, czy też nie.

Dobra, mamy już ludzi, mamy podręcznik, mamy graczy z postaciami i mistrza gry z przygodą dla nich, więc najwyższy czas spotkać się i przeżyć sesję. Wybierzcie do tego celu miejsce, gdzie z jednej strony będziecie mieli spokój, z drugiej w miarę wygodne miejsce do siedzenia i stół, na którym rozłożycie wasze przedmioty. Weźcie wszystko, co wskazuje podręcznik, jakieś przekąski i napoje, puśćcie delikatnie muzykę w klimacie waszego świata i zacznijcie zabawę. Gracze niech współpracują ze sobą i nie robią celowo pod górę MG. Mistrz gry zaś powinien przygotować się na mocne improwizowanie, ponieważ zapewne nic nie pójdzie tak, jak to sobie planował i gracze będą co chwila zaskakiwać go swoimi decyzjami. To, że nie wszystko uda się zrealizować ze scenariusza, to nic. Ważne, aby pierwsza sesja pozwoliła każdemu graczowi się z czymś zmierzyć. Po sesji rozdajcie punkty doświadczenia, przegadajcie wszystko, co wam się spodobało, a co nie i wyciągnijcie wnioski (nawet te duże, tak jak chęć zamiany się rolami między jakimś graczem a mistrzem gry) szykując się do kolejnej sesji. MG zapewne będzie musiał stworzyć nowy scenariusz, uwzględniając to, co zrobiły postacie, zaś gracze mogą pomyśleć, jak odgrywać swoje postacie, gdy już się zderzyli z realiami świata

i sesji. Za jakiś czas zbieracie się na kolejną sesję, ktoś na start opowiada, co się stało poprzednim razem (polecam zrobić z tego taką małą tradycję) i toczymy przygodę dalej. Taki rytuał powtarzamy kilka razy i jeżeli wam się spodobał oraz chcecie więcej, to gratuluję, witamy w świecie RPG'ów.

Zapewne zadacie pytanie: co dalej? Cóż, szlifujcie swoje role. Gracze niech siedzą i myślą, co mogą zrobić, aby ich postać była ciekawsza, a odgrywanie postaci dawało jeszcze więcej frajdy. MG zaś niech doszkała się ze swojego warsztatu, aby jego sesje były coraz ciekawsze. Są do tego odpowiednie artykuły w internecie albo dedykowane podręczniki. Tutaj gorąco polecam serię „Almanach mistrza gry” od wydawnictwa Portal, ale z drobną uwagą – z częścią „Graj twardo” należy się zapoznać, ale raczej jej nie stosować. Gracze też jak będą chcieli mogą się zapoznać i na pewno znajdą trochę pomysłów, jak ze swojej strony urozmaicić sesję. Potem próbujcie nowe systemy, zamieniajcie się rolami, realizujcie kolejne pomysły, na jakie wpadniecie i zwyczajnie dobrze się bawcie przy papierowych RPG. A na koniec: zachęcajcie i wciągajcie kolejnych ludzi, jak ja robię teraz :D



Cookie 

# Przytyj z Equestria Times

Kuchennych rewolucji ciąg dalszy

**W** imię miłości do jedzenia, w tym numerze również przygotowaliśmy dla Was kilka przepisów, które nieco urozmaicą Wam menu na kwarantannie. Jak to mówią, przez żołądek do serca czytelnika!

» Redakcja

## Cahan

### Biedaggetti, czyli poczuj kuchnię włoską w wersji dla ubogich

Zacznijmy od tego, że oryginalne włoskie spaghetti po bolońsku ma niewiele wspólnego z polskim wyobrażeniem o tym daniu. Dzięki mojemu przepisowi, przygotujecie samodzielnie studenckie danie, nie posiłkując się gotowymi sosami ani koncentratem pomidorowym. Jeśli chodzi o walory estetyczne, to piękne nie są, ponieważ jeszcze w garnku zwykłam mieszać ze sobą sos, mięso, makaron oraz parmezan. Jeśli chcecie zaimponować lasce/facetowi, to po prostu myślcie, robiąc tę potrawę, bo inaczej uzyskacie breję o wyglądzie wymiotów.

Składniki:

- makaron typu spaghetti
- 500 g mięsa mielonego wieprzowo-wołowego
- 100 g sera typu parmezan
- puszka pomidorów



- oregano
- bazylia
- rozmaryn
- sól
- pieprz
- czerwona cebula
- olej

Co robić z makaronem, to chyba wiecie, dlatego od razu przejdę do sosu. Posiekajcie cebulę i wrzućcie na patelnię z gorącym olejem. Kiedy cebula się nieco przysmaży, czas na mięso, które powinniście rozdrobnić łyżką, mieszając zawartość patelni. Weźcie rondel i wrzućcie do niego pomidory z puszki. Zblendujcie je na sos i dodajcie do niego dużo bazylii i oregano, ale tylko odrobinę rozmarynu, bo w przeciwnym razie ten zdominuje smak dania. Rondel postawcie na małym ogniu i niech się gotuje – w tym samym czasie, co smaży się mięso. Kiedy mielone przestanie być surowe, wlejcie do niego sos, doprawcie solą i pieprzem i trzymajcie na małym ogniu do czasu, aż makaron będzie gotowy.

Na samym końcu, wlejcie sos do makaronu, dosypcie sera i wymieszajcie. Wasze biedaghetty jest już gotowe.

### Najprostsze ciasto z owocami, które po prostu dobrze smakuje

U mnie w domu mówi się na to biszkopt, ale według Dolara to raczej babka. Możecie wykorzystać dowolne owoce – moja rodzina używa jabłek lub rabarbaru, ale tak naprawdę ograniczenia stanowią wyobraźnia oraz poczucie smaku.

Składniki:

- 6 jaj
- 1 szklanka cukru
- 1½ szklanki mąki tortowej lub poznańskiej
- ½ szklanki mąki ziemniaczanej
- 1½ łyżeczki proszku do pieczenia
- 3 łyżki oleju
- ½ kostki margaryny
- owoce: np. jabłka, śliwki, rabarbar, wiśnie

Margarynę roztopić i przestudzić. Całe jajka utrzeć z cukrem, dodać pozostałe składniki. Wyłożyć do prostokątnej formy nasmarowanej masłem i pokrytej bułką tartą, nałożyć gęsto owoce. Pieczenie różni się w zależności od piekarnika, ale celowałabym w 180 stopni i ok. 45 minut. Po upieczeniu posypać cukrem pudrem.





## Midday Shine

### Proziaki

Nie, nie prosiaki. Nie zrobiłam literówki. Wiedzieliście, że na Podkarpaciu na sodę oczyszczoną mówiło się kiedyś proza? Jeśli nie, to Was pocieszę – ja też długo żyłam w nieświadomości, ale w końcu zapytałam babcię. Proziaki (w mowie czasem także „prozioki”) to takie bułkowate placuszki (a może plackowate bułeczki?) pochodzące z Podkarpacia, ale znane także w innych regionach.

W tym miejscu ciekawostka rodzinna. Jako że mój dziadek od strony taty pochodził z pewnej podkarpackiej wsi, proziaków pierwszy raz spróbowałam właśnie tam; oczywiście o ile dobrze pamiętam, bo mogłam wtedy mieć koło 10 lat, a trochę już czasu od tamtych dni minęło. Przepis od co najmniej 3 pokoleń przechodzi u nas po linii żeńskiej, czyli na ogół z matki na córkę. W mojej gałęzi siłą rzeczy zmieniło się to na „z teściowej na synową”. Ale że nie mam bratowej (przynajmniej na razie), wróciła zasada „z matki na córkę”... albo może raczej pojawiła się wersja „z babci na wnuczkę”, bo w tej najbliższej rodzinie to właśnie babcia była specjalistką od proziaków, dopóki jeszcze jej zdrowie pozwalało.

Proziaki można jeść zarówno na słono, jak i na słodko; osobiście najbardziej lubię je z masłem i solą. Idealne są pulchne, delikatne i ładnie zarumienione – a, no i upieczone na blasze. Takiej, jak na dawnych kuchniach na drewno i/lub węgiel. Ale że w obecnych czasach raczej o nie trudno, to i patelnia zda egzamin. Piekarnik w sumie może też, ale jeszcze nie próbowałam.

Składniki:

- 1 szklanka kefiru, maślanki lub (w ostateczności) zsiadłego mleka
- po 1 łyżeczce sody oczyszczonej i proszku do pieczenia (albo po prostu 2 łyżeczki sody)
- 1 jajko
- mąka – tyle, ile zabierze (serio)
- trochę soli

Przygotowanie: Na początku mieszajcie w misce lub garnku kefir (lub zamiennik) z sodą, jajkiem i solą. Mąkę dodawajcie stopniowo, cały czas mieszając, aż uzyskacie masę o konsystencji mniej więcej ciasta drożdżowego. Do mieszania polecam łyżkę drewnianą, choć pod koniec trzeba będzie użyć trochę więcej siły.

Otrzymane ciasto odstawcie na jakieś ½ godziny, żeby urosło. Po tym czasie uformujcie z niego niewielkie placuszki i znów zostawcie na trochę. Smażcie na niewielkiej ilości oleju, na małym ogniu lub – jeśli macie kuchnię starego typu – pieczcie na blasze, aż proziaki zarumienią się z obu stron. Jeść je można, jak już wspominałam, z dowolnymi dodatkami, więc nie bójcie się eksperymentów! ;)



## Biszkopt na mleku

Pamiętacie, jak w poprzednim numerze wspominałam, że w zeszytach kulinarnych mojej babci są ze 3 przepisy na biszkopt? Dziś chciałabym Wam zaprezentować jeden z nich. Prawdę mówiąc, nazwa jest trochę na wyrost, bo ciasto zawiera jedynie symboliczną ilość mleka – ale to chyba dobre wieści dla alergików. Dla pewności można też w takim przypadku wziąć mleko bez laktozy; różnice w smaku są raczej niewielkie.

Składniki:

- 1 szklanka mąki
- 1 szklanka cukru
- 3 jajka
- ¼ łyżeczki soli
- 6 łyżek gorącego mleka
- 1 łyżeczka proszku do pieczenia
- sok z ½ cytryny

Przygotowanie: Ubijcie białka z solą. Następnie dodawajcie do nich naprzemiennie po 1 żółtku i po trochę cukru, cały czas ubijając, aż cukier się rozpuści. Stopniowo wsypcie mąkę z proszkiem do pieczenia, ostrożnie mieszając drewnianą łyżką, żeby masa pozostała puszysta, po czym domieszajcie sok z cytryny. Na koniec wlejcie gorące mleko, wymieszajcie ponownie i wlejcie do tortownicy.

Pieczcie w temperaturze ok. 180°C przez ok. 30 min. A w międzyczasie możecie wylizać łyżkę i naczynie, w którym mieszałyście ciasto. ;)



# NIESPODZIANKI I ODKRYCIA AUTOR: ARTWORKTEE



# EPICKA GWIEZDNA WOJNA PRZEZNACZENIA

AUTOR: ARTWORKTEE



ARTWORKTEE.COM

# ZAPINAĆ PASY!

AUTOR: ARTWORKTEE

SŁYSZAŁAŚ, ŻE DERPY ZABIERA  
KLASĘ NA WYCIECZKĘ DO CANTERLOTU?

OOO, BRZMI FAJNIE!

MAM NADZIEJĘ, ŻE SWEETIE  
BELLE WRÓCI CAŁA I ZDROWA...



NO NIE, ZNOWU?!



ARTWORKTEE.COM

CO MYŚLA, ŻE ROBIMY:



CO MY MYŚLIMY, ŻE ROBIMY:



CO NAPRAWDĘ ROBIMY:

