

08/2020



EQUESTRIA
TIMES

40

Autarkia dziennikarska

Wywiad redaktora z DTP

Flurry Heart strzelała pierwsza

Czyli Flurry in Time

Czy Sombra został matką?!

Cahan ocenia Kruchość Obsydianu

Hello there!

Tym razem pomińmy fakt krótkiej wakacyjnej przerwy w wydawaniu naszej gazetki i od razu przejdźmy do konkretów. W 40 numerze Equestria Times przygotowaliśmy dla Was recenzje trzech fanfików, w tym opowiadania naszego przodownika pracy, Ghatorra (swoją drogą polecam i to wcale nie dlatego, że jestem jedną z graficzek tego projektu). Oprócz tego Malvagio przygotował kolejną recenzję komiksów IDW, tym razem opisując w niej aż trzy różne historie. Nie zabrakło też części edukacyjnej, w której Cahan-sensei opowie Wam trochę o pre-readingu. Jeśli jesteście fanami humoru Pony-Berserkera, na końcu numeru znajdziecie kilka jego komiksów, przetłumaczonych przez SoulsTornado. Ponadto mamy dla Was dwa ciekawe wywiady z autorem fanfika "Flurry in Time" - DuvetofReason i sercem naszego DTP, Macterem, oraz kilka niekucykowych recenzji i kolejną paczkę prostych przepisów na urozmaicenie sobie wieczoru przy herbatce i czytaniu fanzinu o kolorowych taboretach.

» *Moonlight*



Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktorzy wicenzelni – Moonlight, Solaris

Redaktorzy – Gray Picture, Ghatorr, Victoria Luna, Malvagio

Korektorzy – Magda B, Midday Shine, SoulsTornado, Blackie

Dział techniczny – Macter4, Sosna, Catkitty, Kaduś

Redaktorzy Gościnni – M.C., Twilighlot, Cipher618

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

Cozy Glow: FIENDship is Magic..... 4

MANUFAKTURA

Kruchość Obsydianu..... 6

Flurry in Time..... 8

PUBLICYSTYKA

I Twilightmeet Online – relacja..... 11

Walka, walka i jeszcze więcej walki,
czyli pełen przekrój..... 16

Prereading dla opornych lub początkujących..... 20

Wywiad z DuvetofReason..... 22

Wywiad z Macterem..... 26

NIEKUCYKOWE

Recenzja Fields of Blood..... 32

Animal Crossing: New Horizons recenzja..... 34

Recenzja The Order..... 39

Salt and Sanctuary..... 43

FANDOMOWE PROJEKTY

Solar Flare Series..... 48

KĄCIK KULINARNY

Przytyj z Equestria Times..... 52

ARTYSTYCZNY MIX

Miłość i tolerancja..... 57

Prosto w czerep..... 58

Jak rozpoznać Trixie..... 59

Nie był wypróbowany..... 61

Karaoke..... 64

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:
CloudshadeZer0, jhayarr23, CloudyGlow



[Drama][Sad]

Cozy Glow: FIENDship is Magic

Autor: RainbowDoubleDash

Seria „Fiendship is Magic”, opowiadająca historii serialowych złoczyńców, miała swoje wzloty i upadki. Obok doskonałego tomiku o młodości Sombry mieliśmy tam choćby średnią opowieść o Tireku czy mały koszmarek o Syrenach, których przestępstwem najwyraźniej było to, że lepiej się znały na muzyce od Starswirla. Niestety, mimo że przez ekrany telewizorów i komputerów przewinęło się jeszcze kilku złoti, nie otrzymaliśmy więcej komiksów, które by się na nich skupiały. Lukę tę musieli wypełnić fani.

» *Ghatorr*

W ósmym i dziewiątym sezonie mieliśmy do czynienia z pewnym dość nietypowym złodem – Cozy Glow, w przeciwieństwie do kolegów po fachu, nie była żadnym demonicznym stworem, zdolnym używać swojej potężnej magii do przywoływania wiecznej nocy i tak dalej. Wręcz przeciwnie – nie dość, że nie umiała sama z siebie korzystać z czarów, to jeszcze fizycznie była niezbyt imponująca. Ot, była prawie zwykłym, pegazim żrebaikiem, po prostu takim, którego nie satysfakcjonuje już wyrwanie skrzydełek muchom i woli przejść na wyższy poziom, a do tego zna się na magicznych artefaktach. Niestety, ostatecznie niczego się o niej nie dowiedzieliśmy. Niewdzięcznego zadania uzupełnienia tego braku podjął się RainbowDoubleDash – autor omawianego już opowiadania „Trouble in Tiatarta”. „Cozy Glow: FIENDship is magic” stanowi kolejny element jego serii opowiadań, rozpoczynających się przypadkową przemianą Chrysalis w dobrego, żuczkwatego, kolorowego podmieńca w trakcie wyprawy po dzwon Grogara.

Mała Cozy Glow wiezie całkiem udane życie. Ma kochającego ojca, świetne widoki na przyszłość dzięki rodzinnej fortunie, jest inteligentna i sprytna – świat stoi przed nią otworem! Przynajmniej na to wygląda do momentu, gdy pewnego dnia jej rodzic opuszcza dom, by zawrzeć nowy, korzystny układ z partnerami handlowymi z za morza i nigdy nie powraca. Klucze pozostaje przyzwyczajenie się do życia z wujem, który dybie na jej spadek, oraz oczekiwanie, aż tatuś wróci – w końcu obiecał jej, że dokończy z nią przerwana partię szachów, którą rozgrywali, zanim pan Glow wypłynął na felerną wyprawę. Do tego dzięki niekompetencji Discorda ma ją czekać bardzo ważne spotkanie z niejakim Tirekiem...

Akcja opowiadania toczy się dwutorowo. Część rozdziałów skupia się na spotkaniu głównej bohaterki z jej centaurzym mentorem podczas jego marszu przez Equestrię, by wysysać magię. Reszta jest poświęcona tłumaczeniu, co się działo aż do tego momentu z małą pegazicą. Daje to ciekawy efekt – widzimy, jak Cozy się zachowuje, ale odpowiedź, czemu tak się dzieje, poznajemy dopiero po pewnym czasie.

Autor zdołał dać zwykłej postaci z bajki dla dzieci zaskakująco dużo głębi. Czytelnicy mogą poznać całą przemianę Cozy od zwykłego, acz bardzo sprytnego i inteligentnego dziecka, w cyniczną mistrzynię manipulacji, która poświęciła bardzo dużo uwagi przygodom Twilight Sparkle i teorii przyjaź-

ni, ale wyciągnęła z nich niewłaściwe wnioski. Na samym początku jest jeszcze całkiem normalnym dzieckiem, które oszukuje się, że tatuś po prostu musiał nieco dłużej zostać za morzem i które nawet chodzi do „zwykłej” szkoły. Wszystko jest bardzo przystępnie wytłumaczone i trzyma się kupy. Powiedziałbym wręcz, że Cozy z opowiadania można naprawdę dobrze zrozumieć i nawet jej pożałować. Biedaczka wydaje się być dwa przytulenia poniżej normy, i to od ukończenia szóstego roku życia.

Całkiem niezłe prezentuje się też Tirek, który, przy całym swoim dążeniu do potęgi i zemsty, znajduje nieco czasu, by pograć z przypadkowo napotkaną sprytną pegazicą w szachy... Z postaci niekanonicznych mamy tu choćby wujka Cozy, który przez większość czasu stara się jej przypodobać. Akcję obserwujemy z jej (dość cynicznego) punktu widzenia, więc przez większość czasu nie można mieć pewności, czy po prostu dba o bratanicę, czy też liczy na coś więcej – ale idealnie się nadaje jako bohater drugoplanowy, który staje się katalizatorem przemiany Cozy w jedną z najstraszliwszych manipulaterek w Equestrii.

Mimo że opowiadanie stanowi część większego cyklu, nie jest konieczna znajomość pozostałych historii opartych w tym uniwersum. W najnowszym dziele RainbowDoubleDasha, „Trouble at Midnight Castle”, gdzie głównymi bohaterami są Tirek i Cozy, pojawia się kilka nawiązań, ale nie zmieniają one za dużo. Ot, proste wzmianki o chociażby losie majątku, który Cozy pozostawił jej ojciec. Są to dość przyjemne detale, ale na razie bez większego wpływu na fabułę... Choć nie obraziłbym się, gdyby miało to ulec zmianie – wiele bym dał za opis miny Twilight Sparkle po poznaniu kilku szczegółów z życia swojej byłej uczennicy/przeciwniczki.

Od strony technicznej tekstowi nie da się nic zarzucić. Autor ma sporo doświadczenia i to widać – całość się po prostu czyta przyjemnie. Nie ma błędów, ścian tekstu, zdania są doskonale zrozumiałe, tempo akcji nie męczy... Gdyby wszyscy pisali co

najmniej tak dobrze, fucha recenzenta w „Equestria Times” byłaby o niebo przyjemniejsza.

Czy poleciłbym „Cozy Glow: FIENDship is magic” fanom cyklu o przygodach przemienionej Chrysalis i jej dziwnych „przyjaciół”? Tak, oczywiście, jeszcze jak. Czy poleciłbym to też osobom, które nie miały do tej pory do czynienia z autorem? Również. To jest po prostu bardzo przyjemne opowiadanie poświęcone postaci, która nie jest zbyt popularna w fandomie. Porządnych tekstów o Cozy Glow można ze świecą szukać, więc takie perełki, jak to dzieło, zasługują na szczególną uwagę. Zachęcam też do uważnego śledzenia pozostałych opowiadań tego autora – „Trouble at Midnight Castle” zaczęło się bardzo przyjemnie, rozwija wątek Skorpana i prezentuje całkiem niezłą kreację Rainbow Dash i Daring Do. Wyczekuję z niecierpliwością na kolejne rozdziały.





[Slice of Life][Violence]

Kruchość Obsydianu

Autor: Ghatorr

Dzieci Mane Six/Księżniczek/jakiegoś złodupa to koncept starszy niż fandom i zazwyczaj kojarzony ze słabymi fanfikami o córce Voldemorta i innych Mary Sue. W świecie polskich faników jednak nie widuje się tego za często, a raczej praktycznie wcale. Nie wiem jak sprawy się mają na fimfiction czy wśród dzieł Rosjan. Ale tym razem dostaliśmy coś innego niż odpowiednik niesławnych rakików do „Harry’ego Pottera”, bo „Kruchość Obsydianu” nie pisał debiutant, tylko Ghatorr i bardzo mi przykro, ale chyba muszę wystawić mu laurkę, bo to opowiadanie póki co nie tylko jest dobre, ale wręcz plasuje się w czołówce.

» *Cahan*

Minęło trzydzieści lat od kiedy wróciło Kryształowe Imperium, wszystkie klacze z Mane Six zostały alikornami (i wiele z nich ma dzieci), a Cadance i Shining doczekali się trzech córek. Equestria bardzo się zmieniła, nastąpił wielki postęp technologiczny. Sielanka, miłość i szczęście, które zostało przerwane pojawieniem się Przebudzonych – głównie dawnych sług Sombry, którzy zostali przez niego zakłęci i uwięzieni tuż przed upadkiem. Wśród nich znajduje się również nastoletnia Obsidian, będąca córką tyрана. Rada alikornów zdecydowała się na resocjalizację młodej jednorożki, uznając, że ta nie odpowiada za grzechy tatusia. Jej opiekunką i nauczycielką została oczywiście sama Twilight Sparkle.

Skoro już wiecie, o czym to w ogóle jest, to pozwólcie, że opowiem Wam o wykonaniu. Jeśli spodziewacie się wartkiej akcji i fajerwerków, to... nie powiem, że się zawiedziecie, ale ich nie dostaniecie, bo „Kruchość Obsydianu” to przede wszystkim slice of life z wybitnymi kreacjami postaci i świetnym światotworzeniem. Akcja jest powolna, co nie nudzi i nie przeszkadza, a rozdziały czyta się szybko, nawet te długie. Losy Obsydian są ciekawe, a samą bohaterkę łatwo polubić, zrozumieć i jej współczuć. Mimo że córka Sombry nie jest miłą, kochaną i cudowną klaczą. I słusznie! W końcu to ktoś, kogo tyran i kat Kryształowego Imperium tresował przez szesnaście lat. Pytanie brzmi: czy dla niej jeszcze jest nadzieja, na zrozumienie paru spraw i normalne życie w nowoczesnym społeczeństwie?



Główna bohaterka dźwiga nie tylko brzemień wychowania przez Sombę, ale i talent do czarnej magii. Mimo wszystko zdecydowanie nie jest OP, bo tatuś nie spieszył się zbyt z jej magiczną edukacją. Ale to nie jedyny problem. Bo widzicie – Obsidian jest w ojca zapatrzona. Ona nie rozumie, że niewolnictwo i tortury to zło. Wszystko, co mówi królewski rodzic, to absolutna świętość. Ale z drugiej strony widać i czuć, że ona taka nie jest, tylko jej prawdziwa osobowość została stłamszona. Pociągiem do wiedzy i niechęcią do relacji międzykucykowych może trochę przypominać młodą Twilight Sparkle.

A co z innymi bohaterami? Jest ich sporo, choć prym wiodą Obsidian i Twilight. Jednak wszystkie kucysie i niekucysie łączy jedno – porządna kreacja. Mówią inaczej, zachowują się inaczej. Są innymi osobami, a nie tylko lalkami, różniącymi się kolorem futra. To się bardzo chwali i czekam na więcej.

W „Kruchości Obsydianu” bardzo mnie urzekło to, że wszystko ma swoje przyczyny, a postacie rozwijają się w odpowiednim tempie. Problemów, które powstawały przez lata nie da się rozwiązać miłością, szczęściem i tęczą w kilka sekund. To fanfik procesu, przede wszystkim procesu przemiany psychologicznej oraz procesu budowania relacji. A co z akcją i fajerwerkami? Od czasu do czasu coś się trafi. Trudno powiedzieć jak to będzie dalej wyglądało. Aktualnie przeczytałam sześć dostępnych rozdziałów i jestem bardziej niż zadowolona oraz zaciekawiona. Czy Obsidian wróci na łono społeczeństwo, czy Sombra na pewno nie żyje, co z innymi Przebudzonymi? I jakie inne niespodzianki pozostawił po sobie Król Cieni?

Świat przedstawiony to kolejny wielki atut. Został mocno rozwinięty, a Ghat często odchodzi od głównej linii fabularnej, by go nieco pokazać. Czasami pokazuje tych wycinków aż za dużo, ale im dalej w las, tym lepiej z ekspozycją. Gdyby nie to, że to kontynuacja serialu, to dałabym temu tag [Alternate Universe], bo tak bardzo jest to inne. W sumie jeśli finał dziewiątego sezonu okazał się dla Was zawodem, to „Obsydianka” stanowi świetną alternatywę i przedłużenie przygody w świecie kucyponków. Autor chętnie wykorzystuje różne kuce tła, nawet jeśli daje im tylko jakąś małą wzmiankę. Trzeba przyznać, że robi to z wyczuciem i wdziękiem, a nie wciska na chama. To są nawiązania, które cieszą, a nie irytują.

Opowiadanie jest napisane przyjemnym, lekkim stylem, który ma w sobie coś dowcipnego – choć „Kruchość Obsydianu” zdecydowanie nie zalicza się do komedii. To bardzo serialowy fik, nawet jeśli porusza ciężkie tematy, a Equestria jest poważnym państwem. Jeśli czytaliście już wcześniej inne opowiadania Ghatorra, to powinniście wiedzieć, o co mi chodzi. Mnie to pasuje i to bardzo, zwłaszcza do obyczajówki. Bo widzicie... Ja nie lubię obyczajówek. A ta mnie wciągnęła.

Opisy są w porządku – nie za dużo, nie za mało. Pasują do treści i stylu. Są ciekawe, zwłaszcza, że wybrzmiewa z nich sposób myślenia różnych postaci, które zupełnie inaczej odbierają otoczenie. Szczególnie dobrze to widać w przypadku Obsidian, która ma do nadrobienia tysiąc lat postępu.

Komu poleciłabym „Kruchość Obsydianu”? Każdemu! To fanfik, który powinien znać absolutnie każdy. Przemocy jest mniej niż sugeruje tag i podano ją w przystępnej formie, a całość to logiczniejsza i bardziej rozbudowana wersja serialu. Do tego ghatorowy humor, rozbudowane kreacje postaci i ich relacji oraz interesująca, choć powoli się rozwijająca fabuła. To trochę takie lepsze, polskie „Past Sins”. Ciężko się tu do czegośkolwiek przyczepić – przynajmniej obecnie. Dobry, doświadczony autor, świetny pomysł i wybitna korekta, to najwyraźniej jeden z przepisów na sukces.





[Adventure][Sci-fi][Thriller]

Flurry in Time

Autor: DuvetofReason

Kosmiczne bitwy! Piraci! Pościgi! Eksplozje! Wybuchy! Kosmos! Flurry Heart! Pluszowy ślimak! Wielka polityka! Nie wolnictwo! Nyx! Zaręczona okładka! Czy można chcieć czegoś więcej od opowiadania? Jeśli odpowiedź brzmi „tak”, to „Flurry in Time” pewnie to też zapewnia!

» *Ghatorr*

Natknąłem się na to opowiadanie absolutnym przypadkiem. Jak zwykle po zobaczeniu ładnego obrazka na FiMFiction mój instykt – „nikt nie wydawałby kasy na coś tak fajnego do jakiegoś chłamu!” – wziął górę, mimo że kilka razy już boleśnie się odbiłem od opowiadań gdzie okładka okazywała się najlepszym elementem. Po prostu nie mogłem się powstrzymać – to było takie dobre! Dorośle wyglądająca Flurry Heart z krótką grzywą, smutna Twilight Sparkle, bardzo radosny kirin z jakąś bronią palną, stwór rodem z kosmarów w tle, dwa okręty kosmiczne, Nyx (którą wziąłem początkowo za podmieńca) – wszystko to ładnie ułożone i narysowane. Grzechem byłoby nie przyrzeć się bliżej!

Autor o nicku DuvetffReason zaszalał. Akcja przenosi czytelników o kilka tysięcy lat w przyszłość w porównaniu do tego co mamy w serialu, to jeszcze jako główną bohaterkę umieścił Flurry Heart – która, mimo dobrych kilkunastu wieków na karku, zachowuje się w sposób co najmniej ekscentryczny. Poznajemy ją w momencie gdy

siedzi za sterami swojego statku o wdzięcznej nazwie „The Fleeting Dream” i szykuje się do skoku rabunkowego. Tak, drodzy państwo, nasza mała kruszyna która w serialu co najwyżej prawie doprowadziła do zagłady miasta została piratem! Autor dość powoli dawkuje informacje o świecie, więc nie wiadomo kto i gdzie popełnił błąd wychowawczy, ale musiał on mieć niezziemskie proporcje. Dość prosta misja dość szybko się komplikuje, ale w sposób którego główna bohaterka nie przewidziała – ot, jej kuzynka, Nyx (tak, ta z „Past Sins”, choć odrobinę zmieniona i oczywiście o wiele starsza) kontaktuje się z nią prosząc o pomoc z atakiem piratów. Flurry, będąc całkiem miłą klaczą, oczywiście postanawia pomóc – ale niestety, jej statek to za mało. Zamiast ruszyć prosto na pomoc swojej krewniaczkę musi najpierw zahaczyć o stację „Harmonia” i przekazać prośbę o pomoc...

Tak prosto rozpoczęta fabuła szybko zaczyna się komplikować i obrastać w kolejne wątki – jak się szybko okazuje, Flurry jest nie tylko piratem (co samo w sobie stanowi spory problem, gdy chce się chce przekazać prośbę o pomoc do jakiegokolwiek legalnej organizacji w kosmosie), ale ma też za sobą kilka bardzo poważnych kłótni rodzinnych, udział w niedawno zakończonej wojnie (i to taki że jedna ze stron konfliktu wciąż żąda jej głowy)... Do tego „Harmonia”, mimo że ma w teorii szerzyć idee jedności i pokoju, tak ważne w galaktyce, w której dopiero niedawno kuce skończyły do siebie strzelać, okazuje się oferować władzę kilku

niekoniecznie przyjemnym draniom, którzy mają swoje własne plany. Tymczasem zegar tyka – Flurry wie, na jak długo jej kuzynce starczy energii na podtrzymywanie życia na okręcie, ale nie może być pewna jak jej idzie odpieranie ataków piratów, więc odrobinę się jej śpieszy. Jak do tego całego bałaganu doliczyć się jeszcze to, że nasza bohaterka jest bardzo impulsywna, niedojrzała i odrobinę szalona, to mamy przepis na katastrofę – albo na świetne opowiadanie.

Córka Cadance i Shininga świetnie się sprawdza jako główna bohaterka. Ma solidny bagaż emocjonalny i historyczny, aż tryska pewnością siebie i ma zwyczaj pytać swojego pluszowego ślimaka o opinię – jak sama twierdzi, bez tego dawno by już zwariowała. Od razu skojarzyła mi się z Hanem Solo i innymi łotrzykami znanymi z popkultury – typ buntownika o złotym sercu, który celnie strzela, świetnie lata/jeździ i ucieka przed przeszłością. Oczywiście, sytuacja się tu o tyle różni, że Flurry to nie jest pierwsza lepsza bandytka, a księżniczka i alicorn – co daje jej o wiele więcej możliwości i o wiele niebezpieczniejszych wrogów niż byle pirat, który od czasu do czasu świsnie kontener laserów z transportowca bez eskorty.

Świetnie sprawdza się też spora plejada postaci pobocznych. Mamy tu znieśławionych pilotów walczących o oczyszczenie swojego honoru, takich jak Swan Song (która ma swoją własną historię z Flurry i stanowi drugą najważniejszą postać w opowiadaniu), bandę marines, jednego z dowódców „Harmonii”... Każda z tych postaci ma swoje własne cele, marzenia i osobowość. Ani razu przy czytaniu nie miałem wrażenia, że któraś z nich robi coś tylko dlatego, że autor jej tak kazał – są po prostu tak pełne życia. Na odrębną wzmiankę zasługuje Merry Weather – dowódca oddziału pegazich pilotów strzegących „Harmonii”, który jest tak wrednym skurczybykiem, że natężenie nienawiści jakie czują do niego czytelnicy zaskoczyło nawet autora. Ot, to taki owoc nieświętego, bluźnierczego związku między Jabbą Huttem i baronem Harkonnenem w kuczej postaci – hedonistyczna menda, którą chce się udusić. Co prawda pewnym problemem jest to, że obserwujemy jego poczynania z punktu widzenia postaci, które mają z nim na bakier, więc kto wie, może po prostu główne bohaterki (w tym Swan Song, która służy Merry’emu) to po prostu złe psychopatki, a on po prostu traktuje je tak jak zasługują – jak szlam pod swoimi kopytami?

...mam nadzieję że nie, bo mój mózg mógłby tego nie wytrzymać. DuvetofReason nie przesadza jednak – nawet przez chwilę nie mamy poczucia, że Merry jest bardziej zły niż powinien, albo że mimo swojego paskudnego charakteru ma za dużą władzę. Wszystko jest usprawiedliwione i opisane.

Opisy są świetne. Autor doskonale operuje słowem pisanym i wykazuje przy tym spore doświadczenie. Zawsze sączy informacje na tyle wolno, by czytelnik nie dowiedział się wszystkiego od razu, do tego przekazuje je w wyjątkowo strawny sposób – przez reakcje postaci, przemyślenia, dialogi... Wszystko układa się w jedną, organiczną całość, której nie zakłócają żadne literówki, ściany tekstów czy przypadki łamania reguły „show, not tell”.

Ile bym dał żeby każde opowiadanie z ładną okładką miało taką jakość! Każdy fan „Star Wars”, „Star Treka”, „Babylonu 5”, „Freespace’a”, „Homeworlda” czy dowolnego innego dzieła, w którym jedne istoty robią drugim istotom krzywdę przy użyciu statków kosmicznych i laserów, powinien wziąć to opowiadanie na warsztat. Gdyby jeszcze rozdziały wychodziły częściej niż raz na dwa tygodnie... No co mam powiedzieć? Tęsknie za tą starożytną, niedojrzałą wariatką i chcę wiedzieć co jeszcze ją czeka!



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/>

I Twilightmeet online 23-24 Maj 2020



I Twilightmeet Online – relacja

Epidemia SARS-CoV-2 wymaga od nas dostosowania się do surowych restrykcji, które obecnie są znacznie łagodniejsze niż w marcu, oraz wprowadzenia do swojego życia nowych zasad, które mają nas uchronić przed zakażeniem. Ludzie przenoszą swoje życie, zarówno prywatne, jak i kulturalne, do Internetu, gdzie toczy się pomimo panującej na ulicach pandemii. 22-24 maja odbył się pierwszy (polski?) meet online organizowany przez fundację Bronies Twilight. Zapraszam Was do relacji oraz poniekąd recenzji tego typu meeta z Twilightmeeta Online.

» Victoria Luna

Z wiadomych przyczyn wszelkie imprezy masowe, spotkania większej grupy ludzi czy demonstracje muszą zostać odwołane lub chociaż przełożone. Ta restrykcja dotyczy również konwentów oraz wszelakich meetów. W dniach 22-24 maja 2020 roku w Gdańsku miał się odbyć VII Twilightmeet. Niestety, organizatorzy musieli odwołać imprezę, lecz nie wszystko było stracone. Wzorem światowych galerii, czy wielu polskich teatrów zapadła decyzja, aby zorganizować meet... w Internecie, a konkretnie poprzez komunikator dla graczy – Discord. Wiele osób z fandomu (a przynajmniej ja tak myślę) zna ten program i z niego korzysta, w tym moja skromna osoba, przyjaciele oraz stali klienci. Przygotowanie takiego serwera na tłum ludzi głodnych wrażeń i zmęczonych siedzeniem w domu nie jest trudne, o ile ma się hordę odpo-

wiednich ludzi za monitorem i dostępem do sieci. Tak więc powoli powstaje fundament meetu, a ja, standardowo, szykuję się do wystawienia stoiska, tym razem bez pakowania i planowania podróży.

W przypadku meetu online, stoisko wygląda nieco inaczej niż na zwykłym konwencie. Jak wcześniej wspomniałam, nie jest wymagana fizyczna obecność wystawcy oraz jego towaru, a co za tym idzie – nie musimy planować/organizować podróży oraz liczyć wydatków z tym związanych. Jedyna trasa do meeta prowadzi nas do naszego komputera, gdzie wystarczy uszykować grafiki w odpowiedniej ilości oraz zdjęcia merchu, który chcemy sprzedać. Organizatorzy nalegali, aby umieścić na stoisku fotkę towaru, jaki oferujemy (mówię tu o przedmiotach fizycznych, takie jak plakaty, przypinki, naklejki itp.) ze względu na bezpieczeństwo kupujących. Gdybym ja coś kupiła na takim stoisku jako klient, chcę mieć pewność, że dany wystawca nie jest oszustem. Tak więc taka polityka jest bardzo pożądana z punktu widzenia konsumenta. Kolejna sprawa to samo stoisko, które możemy urządzić jak chcemy. Nie ogranicza nas powierzchnia stoiska, które wykupiliśmy oraz nie musimy przejmować się bałaganem, który trzeba opanować zanim pojawią się pierwsi uczestnicy. Musimy jednak liczyć się z limitem wagi zdjęć czy też grafik promujących, gdyż dla zwykłego użytkownika wynosi ona 8 MB na jeden plik, bądź łączną wagę kilku plików wysyłanych na raz. Jak już jesteśmy w temacie grafik stoiska, przygotowanie moich banerów zajęło mi dwa dni pracy po 4-6h, tak na oko. Jako że nie stać mnie

na profesjonalnego Photoshopa od Adobe, od lat korzystam z jego darmowego odpowiednika – GNU Image Manipulation Program (w skrócie GIMP). Wiele osób może go kojarzyć m.in z lekcji informatyki lub z własnego doświadczenia. Program, mimo kilku defektów (np. braku wykrywania stabilizatorów tabletu graficznego), jest nawet spoko... Te dwa tematy są ze sobą mocno związane, gdyż bez jednego może nie być drugiego. Jako artystka tworząca techniką cyfrową, muszę mieć to i owo, by móc tworzyć. Wróćmy jednak do samego meeta.

Oprócz stoisk, gdzie mamy możliwość kupienia pamiątek z tego wydarzenia, są również inne ważne elementy, takie jak prelekcje czy panele. Tych nie zabrakło na meecie online. Z tego co wiem, odbył się panel z Klaudiuszem Kaufmannem – polskim głosem Soarina. Pamiętam, jak na ostatnim Krakowskim Ponymeet'cie starano się o sprowadzenie jednej z aktorek głosowych z Warszawy do stolicy małopolskiego smogu. Kwota jaka była potrzebna na tego typu operację (opłacany jest transport i chyba również nocleg) wynosiła ok. 500 zł (dokładnie nie pamiętam), lecz nie udało się osiągnąć tego celu. Kwota, która została uzbierana, została przekazana do puli aukcji charytatywnej. Dlaczego o tym wspominam? Ano dlatego, iż w przypadku Twilightmeeta nie była potrzebna zbiórka pieniędzy oraz organizowania tego wszystkiego, lecz zgoda i chęć udziału samego aktora głosowego oraz posiadanie przez niego dostępu do internetu. Tak więc nie było żadnych przeszkód, by porozmawiać na żywo z jednym z aktorów głosowych,

o ile nie miał żadnych innych planów w swoim kalendarzu. Odbyły się również inne panele, takie jak Nawiązania do popkultury w MLP (prowadził Fullsound), kalambury kierowane przez Hurrcia lub sesja RPG, która trwała cały meet. Było również kilka livestreamów z gier, z czego jeden z nich był charytatywny. Jednym słowem – hulaj dusza.

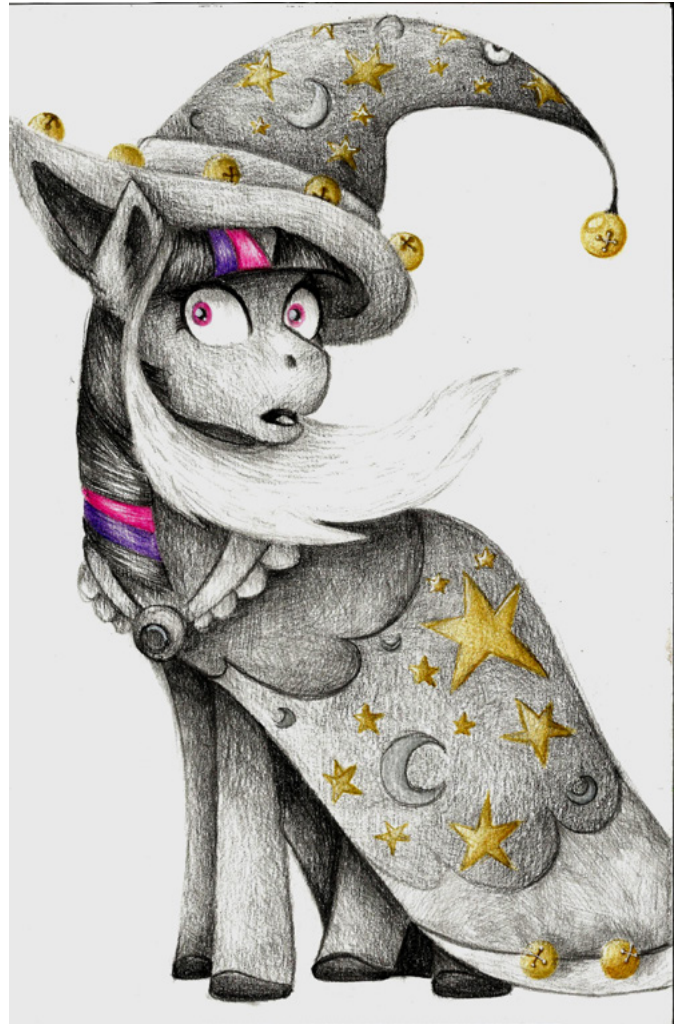
Meet okiem wystawcy oraz częściowego uczestnika

Wcześniej opisałam jak mniej więcej wygląda stworzenie stoiska. Teraz słów nieco o samym przygotowaniu do meeta. Wyciągając wnioski z poprzednich konwentów, postanowiłam (ponownie) zrobić kilka rysunków specjalnie na tę okazję. Ze względów ekonomicznych (mówiąc to mam na myśli wstrzymanie dostaw niektórych rzeczy m.in. dostawę materiałów plastycznych) oraz na zdalne nauczanie (Boże, zlituj się nad nami) postanowiłam nie szaleć za bardzo. Zdradzę, że specjalnie latałam za jednym kolorem farb akrylowych, aby potem się dowiedzieć, że w całym mieście go nie ma. Ale i tak byłam zmuszona kupić kilka kolorów, aby stworzyć to, co miałam zaplanowane. Dwa tygodnie przed meetem usiadłam przy rysownicy i zaczęłam tworzyć wstępne szkice. Niektóre z nich nie zostały ukończone, ponieważ z kilkunastu wybrałam garstkę po wcześniejszych konsultacjach z innymi osobami (dziękuję Skarbie i Siostró!). Zdecydowałam dokończyć je hurtem tuż przed samym meetem. Powód był prosty –



znaczna liczba referatów oraz testów, które miały termin tuż przed konwentem. Na szczęście sam terminarz na weekend był pusty. Tak więc między kolejnym testem z biologii a wysyłaniem notatek z chemii szykowałam kolejny element merchu. Przyznam się, że kilka razy musiałam poprawiać, a następnie wysłać banery na kanał, gdyż ciągle znajdowały się jakieś denerwujące niuanse, takie jak literówka czy źle wyglądające rozmycie tekstu... Jednak w końcu udało mi się otrzymać nieskazitelny obraz. Kilka dni przed konwentem skupiłam się na samych rysunkach, więc miejscami nie byłam obecna ani ciałem ani duchem... W połączeniu z kilkoma innymi czynnikami, takimi jak ogarnięcie domu czy zrobienie zakupów na obiad, efekt zazwyczaj nie był pozytywny. Miałam mało czasu i nie lubię, gdy muszę przerywać pracę. Jednakże wiedziałam, co robię i na co się piszę, więc starałam się ostudzić swój temperament. Koniec końców, zrobiłam wszystko, co miałam do zrobienia poza jednym rysunkiem... Ale nadrobię to na kolejny konwent lub po prostu w wolnej chwili.

W piątek o godzinie 20:00 oficjalnie zostają otwarte stoiska wystawców. Wcześniej, otrzymawszy uprzednio odpowiednie uprawnienia, miałam dostęp do swojego stoiska, lecz tylko je mogłam zobaczyć. Tak więc o tej godzinie mogłam zobaczyć jak prezentuje się reszta sklepików artystycznych. Co ciekawe, jedno ze stoisk... rekrutowało ludzi do Radia Trixie. Przyznam, że strategia była ciekawa. Poza stoiskami typowo rysunkowymi, natknęłam się na również na ofertę Samosiejki, która tworzy różne stworzenia oraz inne rzeczy metodą szydełkowania. Miałam kiedyś koleżankę, która miała talent do szydełkowania, ale też do innych rękodzieł, na przykład origami. Jeśli wie się, gdzie można sprzedać takie rzeczy, to da się zrobić niezły interes. Zdradzę, że sama kupiłam kilka rzeczy od owej koleżanki. Cena – oczywiście po znajomości... Wróćmy do naszego tematu. Łącznie stoisk było 15, w tym moje. Każde stanowisko znacząco różniło się od pozostałych – jedne miały same grafiki, inne więcej tekstów i linków, jeszcze inne stawiały na emotki i formatowanie tekstu... Do wyboru do koloru! Ja postawiłam na minimalizm oraz jak najmniej treści. Większość ludzi jest wzrokowcami, a część z nich woli graficzną formę niż tekst do czytania. Poza tym wolałam wyrazić się obrazem niż słowami, bo na te nie miałam pomysłu. Wszyscy artyści stanęli na wysokości zadania i pokazali schludne stoiska, takie jakie powinny być na prawdziwym konwencie.



Na tym meecie bardziej udzielałam się jako wystawca niż uczestnik, więc nie miałam okazji być na żadnym z paneli czy prelekcji, nie licząc legendarnej aukcji charytatywnej prowadzonej przez nie mniej legendarnego TK'a. Aukcja była prowadzona w formie streamu na serwisie Twitch. Miałam małe problemy z internetem, przez co transmisja często się zacinęła. Było to bardzo irytujące, zwłaszcza, że traciłam niektóre ciekawe momenty oraz nie rozumiałam komentarzy prowadzącego. Koniec końców, pod względem jakości łącza uszło. Natomiast sama aukcja, z której datki poszły na stowarzyszenie opieki nad zwierzętami, była bardziej niż górnolotna. Kwoty, jakie tam padały, również były wysokie. Na oko zebrana kwota oscyluje na poziomie 3-4 tysięcy, plus minus.

W wolnych chwilach przesiadywałam na kanałach głosowych, gdzie rozmawiałam ze znajomymi i nieznanymi osobami. Przyznam, że bardziej zależało mi na kontakcie głosowym aniżeli na przesyłaniu bezosobowego tekstu na korytarzu, czy na innych kanałach tekstowych... W ten sposób można się poczuć jakbyśmy faktycznie byli na konwencie siedząc jednocześnie w domu. Pogadałam zarówno ze zwykłymi uczestnikami, jak i z człon-



kami administracji (z tymi to głównie w kwestiach technicznych), więc nie mogłam się nudzić. Na tym meecie było (dla mnie) wiele nowych osób, a że nie pamiętam wszystkich nicków i pseudonimów, mogłam nie rozpoznać osoby, z którą gdzieś tam na jakimś konwencie gadałam. Tematy rozmów były najróżniejsze – od polityki po ulubiony kolor. W czasach kwarantanny, gdzie spędziłyśmy w domach ponad dwa miesiące, jedni sami, inni z rodziną, niektórym był potrzebny kontakt z kimś innym poza współlokatorem lub panem z pobliskiego warzywniaka. Dla mnie była to chwila wytchnienia (no poza momentami, gdy dzwonię do swojej drugiej połówki), gdzie mogłam posłuchać jak różne osoby żartują lub próbując przekrzyczeć inne, by móc dojść do słowa. Podczas rozmów postanowiłam rozpocząć stream z rysowania. Niestety, napotkałam bariery techniczne, lecz udało mi się ominąć je przy pomocy prostych sztuczek. Jako prawdziwy sztukmistrz amatorskich rozwiązań problemów, nie zdradzę jak to zrobiłam.

Ocena I Twilightmeeta Online – 8.75/10.

Trafiło się kilka problemów spowodowane niedopatrzeniem administracji (np. miałam problemy z dostępem do kanałów specjalnych) ale za to kontakt z organizatorami był zdecydowanie lepszy w porównaniu do zwykłego meeta w jakiejś szkole lub galerii (złapanie helpera, czy kogoś z wyższego szczebla graniczy dosłownie z cudem). Coś za coś. Poza tym organizacja pod względem kanałów oraz ich dostępu była na najwyższym poziomie. Podczas konwentu lekko irytował mnie bot, jaki został

umieszczony na serwerze. Były z nim małe problemy związane... z niecenzuralnym słownictwem. Jeden z administratorów umieścił w jego kodzie listę słów wulgarnych skopiowaną z internetu. To była mała kość niezgody, ponieważ jedno słowo na cztery litery przez wielu nie jest uznawane za wulgaryzm... Nie jestem w stanie ocenić atrakcji, które miały miejsce w czasie konwentu, ale sądząc po reakcjach ludzi, którzy na nich byli, poziom został utrzymany. Konwent pod względem finansowym, przynajmniej dla mnie, nie wypadł najlepiej (ale chociaż nie musiałam płacić za stoisko, więc dużo pieniędzy nie straciłam), lecz zawsze powtarzam, że liczy się dobra zabawa, a tej było ponad miarę.

Idea konwentów online – hit na czas pandemii i dla leniuchów czy kit na dłuższą metę?

Pół na pół. Moje zdanie jest podzielone z kilku powodów.

Pierwsza kwestia – koszty. W przypadku konwentu odbywającego się przez internet nie muszę wydawać kasy na podróż, wyżywienie i ewentualne zakwaterowanie. Planowanie i rezerwowanie wszystkiego również jest zbędne, oprócz wzięcia „wolnego” w weekend. Jedyne koszty, jakie wtedy możemy brać pod uwagę, to rachunek za prąd i internet. Za stoisko, jak wcześniej wspomniałam, nie jest pobierana opłata ale nie wiem jak sprawa wygląda w przypadku większych tego typu imprez (o ile odbyły się w formie wirtualnej, ponieważ większość została przełożona na przyszły rok).

Druga sprawa – podróż. Nie chodzi tu o koszty, lecz o transport swojego merchu oraz ewentualnych rzeczy osobistych (typu ubrania na zmianę, czy „najważniejsze” kosmetyki). Taki wyjazd jest dosyć trudny ze względu właśnie na bagaż – zwłaszcza, gdy muszę jechać na drugi koniec Polski. Podróż pociągiem jest nawet miła, lecz czasami zdarzało mi się jechać bez wykupionego miejsca. Nie ma w tym nic złego o ile nie jedzie się jakieś 7-9h... Ale nawet siedząc w fotelu, nogi mogą lekko zdrętwieć. Jazda autobusem na krótszych odcinkach jest tańsza i czasami nawet szybsza. Poza tym, w porównaniu do pociągów, w razie przegapienia konkretnego nie musimy długo czekać na kolejny. Ale tutaj też mogą zdrętwieć nogi. Jednakże do takiej podróży, niezależnie od wybranego środka transportu, bardzo dobrze jest się przygotować – odpowiednio wcześniej spakować, sprawdzić, czy

wszystko mamy oraz zdążyć wsiąść do danego środka transportu.

Ostatnią rzeczą jest sam meet. Ten argument, w przeciwieństwie do dwóch poprzednich, będzie negatywnie odnosił się do tego pomysłu. Sam „meet” kojarzy mi się z wieloma rzeczami, ale przede wszystkim z ludźmi, którzy go tworzą (nie mówię tu tylko o organizatorach czy osobach z obsługi, ale też o samych uczestnikach). W trakcie trwania konwentu mogę spotkać przyjaciół z całej Polski, co dla mnie jest jedną z większych zalet „fizycznych” konwentów. Oczywiście można pogadać na kanale głosowym, ale to nie to samo, co przywitać się z kumplem, wołając go z drugiego końca korytarza, gdy ten idzie na prelekcje. Kolejną rzeczą jaką lubię podczas meetów to stoiska. Owszem, na discordowym serwerze były (i nadal są) kanały tekstowe, gdzie wystawcy prezentują swój towar na sprzedaż. Ja jednak jestem z kategorii osób, które lubią sobie podotykać takie plakaty czy naklejki. Teraz takie coś to bardziej w rękawiczkach, a jak nas nie stać, to warto zainwestować w płyn do dezynfekcji. Lubię też wymienić kilka zdań z autorami merchu – podyskutować na temat wybranych technik, zrecenzować przybory/akcesoria plastyczne czy po prostu porozmawiać. Poza tymi

rzeczami lubię również szukać osób, które zamówiły u mnie rysunek, a zniknęły bez śladu (zazwyczaj po dwóch rundach po obiekcie, gdzie odbywa się meet, znajduję zleceniodawcę). Ach, Ambermeet i stoisko na drugim piętrze. A facet siedział gdzieś w piwnicy...

Podsumowując – według mnie jest to tymczasowe rozwiązanie. Owszem, ma swoje plusy, zwłaszcza, że taki rodzaj konwentów znacząco odciąża mój portfel. Jednak brakuje mi kilka elementów, które tworzą tego typu imprezy. Jednakże nie będę marudzić, bo w obecnej sytuacji przyda nam się jakaś odskocznia od zdalnego nauczania (hatfu!), czy pracy z domu. Wiele osób mocno odczuło skutki lockdownu, gdzie trzeba było siedzieć w domu i nie wychodzić bez „ważnych” potrzeb, a co za tym idzie – mocno ograniczyć kontakt z drugim człowiekiem, co dla niektórych jest bardzo trudnym zadaniem. Grill ze znajomymi czy rodzinny wypad w góry musiał poczekać, aż sytuacja będzie nieco spokojniejsza.

Lepszy konwent, który ma miejsce na komunikatorze dla gamerów niż żaden, no nie?





Walka, walka i jeszcze więcej walki, czyli pełen przekrój

Ciao tutti! W dzisiejszym numerze czeka nas prawdziwa odyseja poświęcona nie jednej, nie dwóm, ale aż trzem historiom, przedstawionym w numerach 29-33! Co więcej – przy każdej z nich pracowali zupełnie inni autorzy, możecie więc oczekiwać naprawdę potężnego artystycznego przekroju. Niestety ich specyficzne rozłożenie wyklucza możliwość podziału na mniejsze, a zarazem wciąż rozsądnie obszerne materiały, ale na pewno poradzimy sobie z tą drobną niedogodnością. Do dzieła zatem!

» *Malvagio*

Pierwsza historia (nie posiada oficjalnego tytułu) zamyka się w tylko jednym zeszycie, za jej scenariusz odpowiada Ted Anderson, kreskę zapewnił Jay Fosgitt. Już od pierwszych kadrów staje się jasne, iż będzie to niecodzienna opowieść, czytelnik zostaje bowiem wraz z Mane6 rzucony w sam środek wielkiej gali zamaskowanych zapasów. Kuca Libre?! Ooo, tak, skarbie! To się nazywa punkt wyjścia! Zaskoczenia na tym się nie kończą – szybko okazuje się, że serialowe protagonistki pełnić będą jedynie rolę pomocniczą, na pierwszy plan wysuwa się natomiast Cheerilee. A wraz z nią jej bliźniacza siostra, Cherry Blossom, występująca w zawodach jako Mystery Mare (nie mam niestety pojęcia, jak i czy zostało to przetłumaczone w polskiej wersji językowej). Rodzeństwo od dawna jest ze sobą skłócone... i chyba nikogo nie zdziwi, że wszystko zakończy się na ringu! Czy siostronom uda się zakopać

topór wojenny, nim wybije ostatni gong?

Historia nie jest szczególnie skomplikowana, co zresztą nie powinno dziwić, zważywszy, że zamyka się tylko w jednym zeszycie. Zaryzykuję stwierdzenie, że nie jest nawet szczególnie istotna, jej rola polega niemal wyłącznie na dostarczeniu tła. Stanowi też idealny pretekst do zaznajomienia czytelnika (zwłaszcza młodszego) z szalonym światem wrestlingu. Ogólnie radzi sobie z tym zadaniem całkiem sprawnie, ale... cóż, diabeł tkwi w szczegółach – a te, niestety, podkopują nieco „ogół”. Ted Anderson stworzył również scenariusz do nieszczęsnych „Tajemnic Manhattanu” i tym razem popełnił ten sam błąd. Postaci znów nie zawsze zachowują się tak, jak czytelnicy mogliby się tego spodziewać – na szczególne wyróżnienie zasługuje tu Rarity. O ile można zrozumieć jej chęć pomocy Cheerilee, tak nie do pomyślenia wydaje się, iż wkroczyłaby w tym celu na ring – a tak właśnie się dzieje. Komiks sam zresztą to podkreśla, ponieważ cała akcja zawiązała się właśnie dlatego, iż przywykła do elegancji i szyku jednorożka nie chciała oglądać zapaśniczych popisów. Pod tym kątem lepiej sprawdziłaby się chyba dowolna inna członkini grupki Twilight... no, może za wyjątkiem Fluttershy.

Jak to jednak już stwierdziłem – to nie historia jest tutaj najważniejsza, musi ustąpić pola kresce. I to kresce wyjątkowej. Nie będzie chyba zbytnią przesadą, jeśli stwierdzę, iż wzbudza ona zrozumiałe kontrowersje. Wyraźnie odstaje od tego, do

czego odbiorców przyzwyczaił nie tylko serial, ale też wszyscy poprzedni rysownicy i rysowniczki. Tak radykalna zmiana nie wszystkim oczywiście przypadnie do gustu, osobiście uważam ją jednak za niezbędny dla medium (a może nawet i całego uniwersum) powiew świeżości. Od razu mogę powiedzieć, że miłośnicy anatomicznej poprawności nie mają tu czego szukać. Postaci są nieco... kleksowate, jeśli idzie o kształt, co jednak sprawia, że ich ruchy sprawiają wrażenie bardziej płynnych, a przez to doskonale wpasowują się w dynamikę kadrów. Co więcej, rysownik często też zdaje się „zapominać”, iż kuce zazwyczaj przemieszczają się na wszystkich czterech kończynach i przydaje im pionową sylwetkę. Wszystkie te elementy całościowo budzą oczywiste skojarzenia ze stylem charakterystycznym dla starszych kreskówek, w których akcja toczy się szybko, nacisk kładziony jest na ruch, a wszystko podlane jest łagodniejszym lub ostrzejszym sosem szaleństwa. Oczywiście stylistyka taka nie sprawdziłaby się w każdej historii, ale wydaje mi się, iż do wrestlingowej opowieści pasuje jak ulał.

Największą wadą – zaryzykuję przy tym stwierdzenie, że do tego obiektywną – ringowej przygody Cheerilee jest jednak jej długość. Konieczność zamknięcia jej w tylko jednym zeszycie doprowadziła do naprawdę bolesnego cięcia pod jej koniec. Czytelnik został najzwyczajniej w świecie ograbiony z połowy finału – a choć scenarzysta podjął próbę (mimo wszystko przyznam, iż całkiem udaną) obrócenia tego w żart, nie udało mu się w pełni przegnać uczucia niedosytu. W komiksie, w którym osi jest akcja, po prostu boli to o wiele mocniej, niż w jakimkolwiek innym przypadku. Naprawdę wielka szkoda, która niestety nieco obniży ocenę końcową.

Początek był obiecujący, przejdźmy zatem do drugiej, podzielonej na dwa zeszyty, historii – „Dni Ponyville”. Jej scenariusz napisała Christina Rice, zilustrowała ją natomiast Agnes Garbowska... uch-och. Ale nie sprzedajmy faktów, skupmy się w pierwszej kolejności na fabule. Akcja rozpoczyna się w przededniu tytułowego święta, w najdrobniejszych szczegółach zaplanowanego przez Twilight. Sama księżniczka musi udać się z wizytą do Canterlotu, nie może więc uczestniczyć w przygotowaniach. Te

zaś błyskawicznie przeradzają się w konflikt, gdy mieszkańcy nie potrafią zgodzić się co do tego, czy najstarszym budynkiem miasteczka jest farma rodziny Apple, czy sklep założony przez rodzinę Filthy Richa. Kucyki dzielą się na dwa obozy, a Ponyville staje się strefą wojny. Czy święto będzie musiało zostać odwołane, czy może wojujące frakcje pogodzą się, nim będzie za późno?

Pod kątem scenariusza komiks jest bardzo bezpieczny. Podczas lektury z łatwością można wyobrazić sobie podobną fabułę w jednym ze środkowych odcinków serialowego sezonu. Z całym, że się tak wyrażę, „dobrodziejstwem inwentarza”... głównie w postaci nudy, charakterystycznej dla niewnoszących nic fillerów. Próżno w nim szukać jakichkolwiek zwrotów akcji czy szaleństw, nawet średnio zaznajomiony z marką odbiorca będzie w stanie dokładnie przewidzieć rozwój wypadków już od chwili zawiązania się konfliktu. Pierwsza próba załagodzenia sporu oczywiście zakończy





się porażką, by następna sprawiła, że mieszkańcy Ponyville ostatecznie po raz n-ty zrozumieją lekcję o cudownej wartości Współpracy. A za jakiś miesiąc lub sezon będą mogli zrobić to jeszcze raz! I jeszcze raz! I jeszcze jeden raz! Nie twierdzą oczywiście, że jest to najgorszy scenariusz, jaki kiedykolwiek powstał – muszę podkreślić, że historia jest solidna i spójna, a postaci zachowują się tak, jak można tego po nich oczekiwać (zdarza się więc też parę głupstw z ich strony). Po prostu po komiksach, które niejednokrotnie udowodniły już, iż mogą pozwolić sobie na więcej, oczekiwałem czegoś... no... więcej. Scenariusz „Dni Ponyville” najwycyżajniej w świecie nie zakorzenia się w pamięci.

Jeśli idzie o kreskę... cóż... nie jest tak złe, jak w „Tajemnicach Manehattanu”! Nie znaczy to jednak, że jest dobrze – pucuśny styl Garbowskiej w dalszym ciągu o wiele lepiej nadawałby się do ilustrowania książeczek dla dzieci, niż komiksów. Postępy zostały jednak poczynione – tym razem nie wszystkie kadry są aż do bólu statyczne, na niektórych pojawiają się nieśmiałe sugestie jakiegokolwiek ruchu czy dynamiki. Dobrze i to. Zasadniczo wyeliminowany został też problem powtarzających się ujęć – wyjątkiem są tu dwie strony z numeru 31, w całości podzielone na zbliżenia twarzy kolejnych mieszkańców Ponyville. Wszystkie dzielą ze sobą to samo tło, przez co sprawiają wrażenie bleda-albumu, zwykłego zapychacza, na którym de facto nic się nie dzieje; problem zmniejszyłby się zdecydowanie, gdyby ograniczono się do poświęcenia mu tylko jednej strony. Oczywiście najlepszym wyjściem byłoby wprowadzenie jakiegokolwiek urozmaicenia, choćby w postaci drobnych smaczków, ale niestety nie każdy kucowy rysownik jest Andym Price’em. Czytelnikom pozostaje jedynie głośno wzdychać. Ech.

Ok, pozostała ostatnia, co wcale nie znaczy, że najgorsza historia, zatytułowana „Noc (Żywych) Jabłek”; tym razem na liście płac znajdują się Thom Zahler (scenariusz) oraz Tony Fleecs (rysunki). Dwuzeszytowa opowieść ma swój początek w kosmicznej walce Celestii z Nightmare Moon, odciskającej swój ślad na krążących nad Equestrią asteroidach. Zgodnie z prawdami wszelkich opowieści, jedna z przesyconych konfliktem skał spada w końcu na powierzchnię planety... i zgodnie z kucowymi prawdami narracyjnego przyciągania, uderza prosto w jabł-

kowy sad rodziny Apple. Zakłęte w meteorycie negatywne emocje (oraz magia) budzą do życia Złe Jabłka, które ruszają na podbój Ponyville i nie zamierzają na tej mieścinie poprzestać! Czy kucyki zostaną zmuszone do zastosowania drastycznych środków? I czy wszystkie owoce są zepsute do samego gniazda nasiennego?

Na usta ciśnię mi się tylko jedno słowo – wow! Po ciągu stosunkowo słabych i co najwyżej średnich historii nareszcie znowu trafiła się prawdziwa bomba. Historia płynie wartko i próżno w niej szukać przestojów czy cięć – dwa zeszyty są w tym przypadku objętością doskonałą. Scenariusz to prawdziwa perełka, a może raczej ogromny, wypełniony perełkami maź – ich naturę zwiastuje już sama okładka (a konkretnie jej podstawowy wariant), w oczywisty sposób nawiązująca do plakatów klasycznych horrorów i pulpowych magazynów. Sam motyw zeżłonych jabłek to wyraźny ukłon w stronę Morderczych Pomidorów, spadający na farmę meteoryt budzi skojarzenia z „Kolorem z przestworzy” Lovecrafta, a wszystko to stanowi jedynie wierzchołek góry lodowej! Mamy tu więc do czynienia z pastiszem, ale ewidentnie wynikającym z miłości do gatunku. Wszyscy tropiciele nawiązań powinni poczuć się usatysfakcjonowani, podobnie jak miłośnicy humoru i lekkiego tonu; horrorowa otoczka dodaje jedynie pikanterii, w żadnym razie nie kieruje scenariusza w rejon tagu [Dark].

W tym miejscu słów kilka na temat dobrze zrobionego fanserwisu i – na wszelki wypadek, bo komiksy tak naprawdę nigdy nie robiły z tego motywu tajemnicy – alarm spoilerowy. Wszyscy niezainteresowani przeszli już do następnego akapitu? Zatem dobrze. Pierwszy zeszyt kończy się wyczekiwaniem przez fanów powrotem ich ulubienicy, odznaczającej się

niepohamowanym apetytem na jabłka Flutterbat! Doskonałość tego fanserwisu wypływa z jego naturalności – podczas lektury nie ma się wrażenia, iż wampirzyca została wrzucona do historii na siłę. Jej przebudzenie nie wynika z nieodpowiedzialności czy głupoty podejmującej się tego zadania Twilight, lecz stanowi logiczny – nawet jeżeli niebezpieczny – wybór. Poprzez odwołanie się do magii, która została wcześniej zaprezentowana w serialu, Zahlerowi udało się również nie wpaść w pułapkę deus ex machina. Wielkie brawa dla scenarzysty.

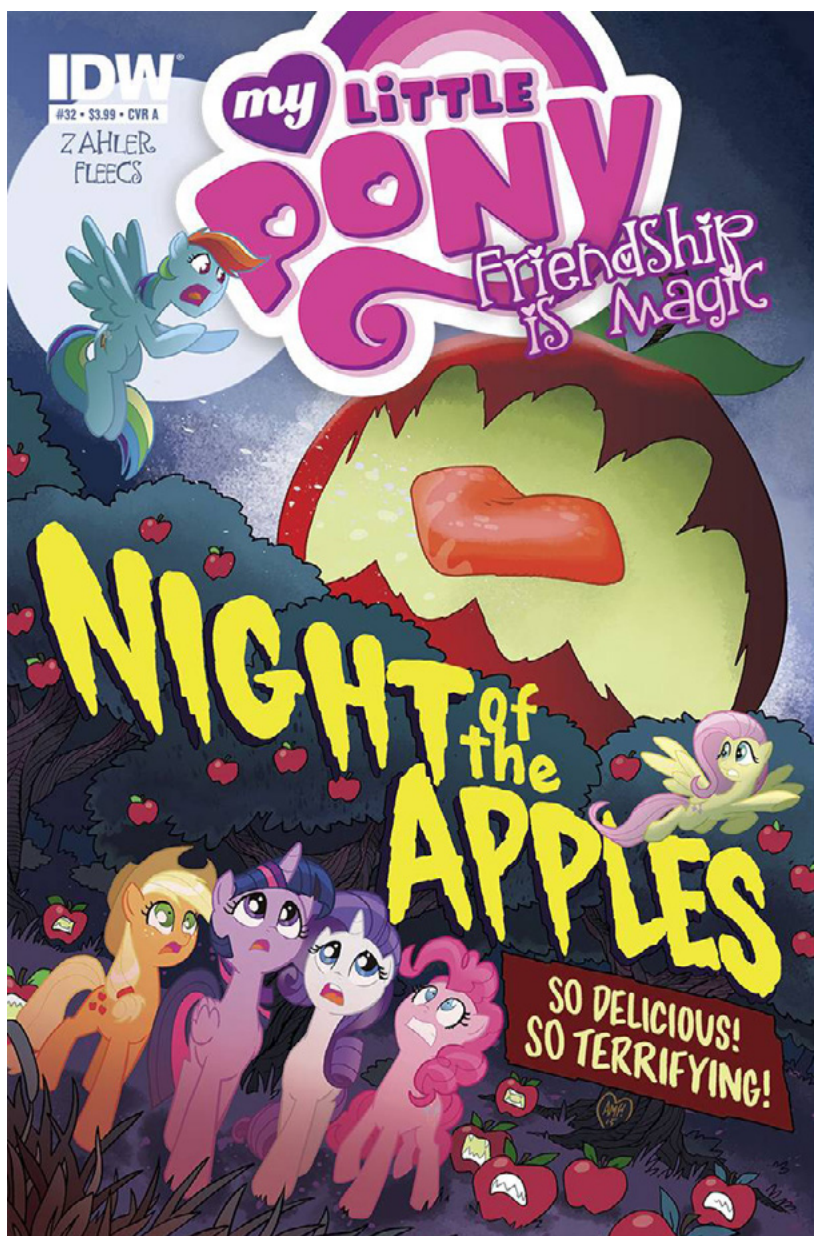
Pomimo wszystkich zalet scenariusz nie ustrzegł się jednak drobnych niedociągnięć – za największe należy uznać udział Luny w toczonej z jabłkami bitwie o Ponyville. Z kolejnych stron czytelnik dowiaduje się, iż owoce odcięły wszelką łączność miasteczka z resztą Equestrii (zmieniając je w najprawdziwszy obóz koncentracyjny!), by zaatakować następne rejony z zaskoczenia, co jawnie kłóci się z wcześniejszą obecnością Pani Nocy. To jedynie drobny mankament, a fakt, iż stanowi największe niedociągnięcie scenariusza, świadczy tylko dobrze o jego jakości. Przy tej okazji chciałbym nadmienić, że Twilight nie ma tym razem żadnych obiekcji przed używaniem swojej magii przeciwko jabłkom – ożywiająca je siła czyni je jednak niewrażliwymi na jej działanie i czary spływają po nich jak po kaczkach. Proste rozwiązania niekiedy bywają najlepsze, prawda?

Co się tyczy rysunków Tony'ego Fleecsa... muszę przyznać, iż w moim osobistym rankingu plasują się chyba w pierwszej trójce, może nawet tuż za tworcami Andy'ego Price'a. Nie znajdzie się wśród nich zbyt wielu wplecionych w tło żarcików czy nawiązań, ale doskonale wypełniają swoją rolę, wspierając scenariusz. Można powiedzieć, iż zostały doskonale doń skrojone; reprezentują złoty środek – nie próbują ani wybijać się na pierwszy plan kosztem tekstu, ani też nie niweczą jego pracy. Gdybym miał wskazać jakąś wadę stylu Fleecsa, powiedziałbym, że chyba odrobinę zbyt często ucieka się do upraszczania modeli postaci, czy to przez pozbawianie ich źrenic, czy przedstawianie skrzydeł jako pozbawionych wewnętrznych linii plam. Te szczegóły nie zaburzają jednak ogólnej estetyki obrazu, a przy napiętych deadline'ach, myślę, iż można wybaczyć artyście stosowanie takich drobnych skrótów.

No, to czas najwyższy wystawić oceny. Chyba dla nikogo nie będzie zaskoczeniem, że z dzisiejszych historii najbardziej przypadł mi do gustu „Świt Żywych, Złych Jabłek”, najmniej zaś pucuśna domowa wojenka. Pierwsza z nich otrzymuje ode mnie zatem ocenę 8,5/10, wraz ze znakiem jakości „Tak trzymać!”, druga natomiast... mimo wszystko wypadła chyba lepiej od manehattańskiej intrygi z Trixie, toteż zasłużyła na 3,5... może naciągane 4/10. Wrestlingowa przygoda Cheerilee plasuje się w środku stawki, a dzięki naprawdę oryginalnej kresce (i pomysłowi), przyznaję jej 5,5 punktu.

I tak oto zwinęliśmy do portu w Itace, kończąc tę wyczerpującą odyseję. Nie myślcie jednak, że to koniec naszych przygód. W następnym numerze znów ruszamy na czterozeszytową wyprawę, co już może sugerować, że będzie się działo! Alarm spoilerowy – oj, zapewniam, że będzie! Ale na razie...

Adios!





Prereading dla opornych lub początkujących

Z czym to się je i dlaczego z pizzą hawajską

Dobra, artykuł o patroszeniu tekstów może nie brzmieć jak coś ciekawego i potrzebnego, ale chciałabym Wam nieco przybliżyć ten temat. Moje słowa kieruję nie tylko do potencjalnych prereaderów, ale i do autorów fanfików, którzy takiej pomocy szukają bądź nie. Bowiem czytanie opowiadań przed ich właściwą publikacją, to proces ważny i rozwijający – dla obu stron.

» Cahan

Zacznę od wyjaśnienia kilku słów używanych przez środowisko pisarskie w naszym fandomie, ponieważ to mianownictwo różni się od tego poza nim. Kim jest prereader? Cóż, w najbardziej podstawowym znaczeniu jest to osoba, która czyta tekst przed jego publikacją i przekazuje swoją opinię autorowi. Uważam, że taka definicja jest jednak zbyt szeroka, w końcu słynne „Fajne, pisz dalej” też tu pasuje, a niczego nie wnosi. Dla mnie prereading wiąże się z wyszukiwaniem wad i zalet oraz zaangażowaniem w proces twórczy. Kiedy patroszę, to szukam błędów wszelkiej maści (choć interpunkcję w miarę możliwości pozostawiam korekcie), brzydkich zdań, głupot czy dłużyzn. Oceniam styl, spójność fabuły oraz kreację postaci. Często nie podaję wszystkiego na tacy, tylko staram się nakierować autora, żeby sam zrozumiał w czym tkwi problem.

Ale są różne style prereadingu i mój nie jest jedynym słusznym. Prawdę mówiąc, ważne byście jako autorzy wiedzieli czego chcecie i byście o tym mówili swoim ukochanym oprawcom, szczególnie, że na różnych

etapach pracy możecie oczekiwać innych rzeczy. Chociażby nie chcę wyszukiwania błędów i brzydkich zdań, kiedy podrzucam rozdział na etapie zarysu, bo i tak sama to jeszcze poprawię pięć razy i dorzucę dziesięć opisów. Jeśli miałabym coś powiedzieć do pisarzy to: nie jesteście takimi geniuszami, że wasz prereader ma Wam tylko poprawiać literówki. Jeśli ktoś Wam mówi, że dany fragment jest zbędny czy do kitu, a zdanie woła o pomstę, to wypadaloby się zastanowić, czy nie ma racji. Profesjonaliści mają swoich redaktorów, którzy wycinają im całe bloki tekstu i wszyskują na tym zyskują.

Prereading jest potrzebny, bo własnych błędów się nie widzi, nie mówiąc o emocjonalnym podejściu do tekstu. Niektórzy są w sobie zakochani, inni wprost przeciwnie. Dlatego dobrze by spojrzeli na to wszystko osoby trzecie. Najlepiej ktoś, kto nie będzie słodził, bo jesteście przyjaciółmi lub rodziną. Prereader czepia się dla Waszego dobra. Nie musicie się z tymi uwagami zgadzać, to Wasz tekst i jego jakość nie jest winą wszelkiej maści patroszycieli, tylko głównie autora. Oczywiście, są lepsi i są gorsi, ale nikt tu nikomu nie płaci, a nawet profesjonaliści wszystkiego nie wyłapują, a czasami się po prostu myślą.

Należy też pamiętać, że żaden człowiek nie zrobi z żaby orła. Czasami dostaje się tekst, który jest tak miernej jakości, że najprościej byłoby go usunąć i napisać od nowa. Ba, najlepiej samodzielnie, bo tak jest prościej i szybciej. Tylko że nie na tym ta robota polega. Osobiście staram się możliwie mało ingerować w styl autora, nawet jeśli go nie lubię. Na-

szym zadaniem jest szlifowanie klejnotów, a nie ich podmiana na inne. Pisarze stale się uczą i doskonalą swój warsztat (a przynajmniej powinni) i dobrze jest im w tym pomóc.

Jeśli szukacie prereadera, to sugeruję napisać o tym w odpowiednim temacie na MLPPolska lub w Klubie Konesera Polskiego Fanfika lub napisać prywatną wiadomość do kilku osób, które się tym zajmują czy do znajomych. Ważne jest to byście mieli gotowe krótki opis tego opowiadania oraz tagi. Musicie jakoś zachęcić tych ludzi by uznali, że chce im się poświęcać swój czas na akurat ten tekst. Szczególnie, kiedy nie jesteście nikim znanym i uznanym – smutne, ale prawdziwe.

Dobrze, wyjaśniłam już czym prereader się zajmuje i jakie korzyści odnosi autor opowiadania, ale co z samymi patroszycielami? Narobią się, a potem i tak nikt nie doceni ich pracy (poza samym pisarzem)? Otóż nie. Pierwszą zaletą tej fuchy jest wczesny dostęp do lubianych opowiadań. Drugą jest poprawa własnego warsztatu. Bardziej krytyczne spojrzenie na prace innych ludzi sprawia, że nasze również się poprawia. Szczególnie, że z czasem widzi się coraz więcej.

Jak zostać prereaderem? To proste. Najlepiej zaproponować to autorowi jakiegoś wielorozdziałowca albo zgłosić się do kogoś, kto się ogłosił, że szuka pomocy. Możecie też się ogłosić w odpowiednim

temacie na MLPPolska (ale obawiam się, że to już zdechło) lub w Klubie Konesera Polskiego Fanfika.

No dobrze, ale jak zacząć, co robić i co musicie umieć? Wystarczy, że potrafiacie obsługiwać Google Docs, bo to w nim przyjdzie Wam pracować. Wypadałoby też w jakimś stopniu znać język polski, bo bez tego może być ciężko. Ale powiem tak – nawet jeśli nie będziecie dobrzy, to raczej nie zaszkoźdicie, a przynajmniej zagwarantujecie autorowi, że ktoś to przeczytał i ma na ten temat jakieś zdanie. Poza tym, jeśli będziecie się starali i doksztalcali, to z czasem staniecie się lepsi w te klocki.

Zachęcam wszystkich do sprawdzenia swoich sił w prereadingu. Prereaderów nigdy dość, szczególnie młodzi czy niezbyt popularni pisarze często nie mogą liczyć na jakąkolwiek pomoc, przez co ich rozwój jest spowolniony czy wręcz zatrzymany. Nawet jeśli sądzisz, że jesteś słaby i nawet jeśli naprawdę tak jest, to nie zmienisz tego siedząc na tyłku. A twoje zdanie, nawet te kilka słów ma znaczenie.

W tym miejscu pragnę podziękować moim prereaderom i korektorom, dzięki którym jestem lepszą pisarką niż siedem lat temu. To między innymi dzięki ich pracy moje fanfiki wyglądają jak wyglądają. A uwierzcie mi, mają co robić. Mam nadzieję, że mój artykuł sprawi, że kilka osób dołączy do zabawy zwanej patroszeniem tekstów.





Wywiad z DuvetofReason

Czasami ciężko się powstrzymać przed chwyceniem jakiegoś autora i wypytaniem go o wszelkie szczegóły odnośnie jego dzieła. Do osób, które miały nieszczęście się tak na mnie napatoczyć, można dołączyć użytkownika DuvetofReason, którego „Flurry in Time” od pierwszego spojrzenia chwyciło mnie za serce. Jakie to sekrety swojego kunsztu jest skłonny zdradzić czytelnikom? Co lubi robić? Jaki jest prawdziwy złoczyńca jego opowiadania? Sprawdźmy to!

» Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry i jeszcze raz wielkie dzięki za wyrażenie zgody na wywiad! Przede wszystkim, zechciałbyś może powiedzieć coś o sobie tym z naszych czytelników, którzy nie są zaznajomieni z Tobą lub Twoją historią?

DuvetofReason: Cześć! Jestem DuvetofReason. Jestem na Fimfiction od 2014 roku, a „Flurry in Time” to moje drugie opowiadanie. Pochodzę z mokrej i wietrznej Wyspy Man, uwielbiam fantastykę oraz sci-fi. Zainteresowałem się MLP w okolicach początku drugiego sezonu „Friendship is Magic” i dałem się pochłoniąć wspaniałym postaciom oraz zadziwiającemu światu, w którym żyją.

Zabrałem się na poważnie do pisania po poznaniu użytkownika Recon777, który z upływem czasu pomógł mi wyrobić się jako pisarz. Później dołączył do nas BernardDK i od tego czasu stanowimy

zespół. „Flurry in Time” jest wysiłkiem zespołowym i mamy nadzieję, że czytanie go podoba się Wam tak bardzo, jak nam jego pisanie!

G: Skąd pomysł na „Flurry in Time”? Miałeś może jakieś inne plany, postacie lub elementy fabuły, które nie zmieściły się w ostatecznej wersji?

D: „Flurry in Time” jest efektem długiego, krętego procesu pełnego nieudanych pomysłów na opowiadania. Na początku planowałem napisać opowiadanie z „Fallout: Equestria”, ale nie udało się – choć wyszło z tego proto-Flurry oraz Swan Song.

Hehe, naszkicowałem dwa rozdziały do oryginalnej „Flurry in Time”, ale wszyscy czuliśmy, że to potrzebowało czegoś w stylu ‘odcinka pilotażowego’, który następnie rozrósłby się w coś o wiele większego! Wiele ze starych fabuł jest przetwarzanych na potrzeby przyszłych opowieści z Flurry.

G: Wśród postaci występujących w „Flurry in Time” możemy wypatrzeć pewną znajomą klacz z „Past Sins”. Czy można spodziewać się innych odniesień do tego opowiadania albo podobnych fandomowych klasyków?

D: „Flurry in Time” stanowi kontynuację „Black Feathera”, który miał za zadanie opisać końcówkę przemiany Nyx w obrończynię kucyków. Recon777 świetnie się spisał, przerabiając jej starszą wersję w wiarygodną bohaterkę, której mam nadzieję

częściej używać w przyszłości. A odnośnie fandomowych klasyków – wątpię, jest ich obecnie tak dużo, że nie wiedziałbym, gdzie i od czego zacząć!

G: Historia uniwersum „Flurry in Heart” rozciąga się na kilka tysięcy lat. To całkiem sporo! Masz już wszystko dokładnie przemyślane, czy może od czasu do czasu pozwalasz sobie na improwizację?

D: Spędziliśmy dobre trzy lata planując historię naszego uniwersum. Ja zajmowałem się erą kolonialną, podczas gdy Recon777 wziął na barki pre-equestriańską erę kuczej historii. To całkiem spore wyzwanie samo w sobie i nawet 1500 lat kolonialnej ekspansji zajmie lata, by w pełni je opisać.

Planowanie rzeczy w ten sposób pomogło w wywołaniu wrażenia, że to uniwersum jest żywe i ma solidne podstawy. Gdy tylko wspominamy jakieś wydarzenie historyczne, możemy wskazać zaciekawionym odpowiednie miejsce na naszej osi czasu.

G: Na razie poznaliśmy kilka ważnych grup, między innymi Pegazią Republikę (co ciekawe, z imperatorem na czele) czy Syndykat. Ile ważnych frakcji przemierza galaktykę w uniwersum „Flurry in Time”?

D: Już znacie Sojusz, który stanowi Unię Zebr i Kucyków Ziemi, co – mówiąc oględnie – nie jest zbyt szczęśliwym połączeniem. Następną wielką potęgą jest Federacja Unicornijska, która stanowi siłę za Gildią Przestrzeni Lustrzanej, uformowanej po tym, kiedy to spora część jednorożców wybrała własną ścieżkę w Galaktyce. Wspólnota jest kglomeratem kolonii, które zdecydowały się pozostać pod władzą Equusu i księżniczek, i jest jednym z niewielu miejsc, gdzie wszystkie rasy kucyków wspólnie żyją w pokoju.

Z mniejszych frakcji mamy Konformację Podmieńców, która zostanie po raz pierwszy wspomniana w 13. rozdziale, a którą tworzą zwykłe podmieńce chcące koegzystować z rodzajem kuczym. Kolejną (frakcją) jest Imperium Gryfów, zlepek skonfliktowanych band pozostałych po pierwszej gryfiej wojnie z kucykami. Na niej skupimy się w kolejnych tomach, które zaplanowałem.

W galaktyce jest jeszcze wiele innych sił, na razie nieodkrytych, które będą wyjawiane wraz z postępem serii.

G: Starożytna, impulsywna, trochę szalona... Flurry jest, oczywiście, najważniejszą postacią w opowiadaniu. Jesteś z niej dumny?

D: Tak, bardzo. Flurry powstawała przez trzy długie lata i możliwość zobaczenia jej w akcji sprawia mi olbrzymią radość. Jest moim kompletnym przeciwieństwem, jeśli chodzi o charakter, co sprawia, że pisanie o niej daje mi sporo frajdy. Ukuliśmy nawet termin „flurryizm”, mający określać jej, często dziwaczny, sposób myślenia.

G: Jaka jest twoja ulubiona postać w „Flurry in Time”?

D: To trudne pytanie, bo każda postać istniała w mojej głowie na długo zanim ukończyłem swoje plany. Każda z nich jest specjalna na swój własny sposób. Gdybym musiał wybierać, to powiedziałbym, że Fire Hark, uwielbiam bombastyczne klacze, a to, że jest kirinem stanowi wisienkę na torcie.



G: Czy Whammy, ślimak od Flurry, to prawdziwy złoczyńca, diaboliczny mistrz zbrodni, który knuje plany zagłady życia w galaktyce pod przykrywką nieszkodliwej pluszowej zabawki?

D: Hehe, czas pokaże.

G: Przejdźmy do Merry Weathera. Od dawna nie widziałem postaci, której tak przyjemnie się nienawidzi. Jakim cudem ten sponifikowany baron Harkonnen jeszcze nie został zaciągnięty żywcem przez demony do Tartaru? Czy pisanie go sprawia ci trudność?

D: Hehe, pisanie go to czysta przyjemność, mówię ci! Złoczyńcy mogą być, w niektórych aspektach, o wiele ciekawszy do pisania niż główni bohaterowie opowiadania. Jak to określił mój przyjaciel, BernardDK, jest on połączeniem Barona i Jabby Hutta – przebiegły, wiecznie coś knuje, ze zdeprawowanym gustem. Przy tych wszystkich złoczyńcach w różnych odcieniach szarości jakich ostatnio mamy, miło czasem mieć złego gościa, który po prostu jest koszmarnym kucykiem.

G: Jakie są twoje ulubione książki, seriale czy gry sci-fi? Co stanowiło największe źródło inspiracji do napisania „Flurry in Time”?

D: Największą inspiracją do „Flurry in Time” był „Babylon 5”. Trochę się zestarzał, ale był pionierem, jeśli chodzi o wieloodcinkowy format seriali telewizyjnych. Jest pełne intryg, akcji i ta-

jemnic, jak również stanowi jedno z najlepszych przykładów aktorstwa, jakie można oglądać na ekranach telewizorów.

Moją ulubioną grą jest „Homeworld”, który jako jeden z pierwszych zdołał uchwycić ogrom skali kosmosu oraz zawrzeć porządną historię. Pokochałem to, że twórcy stworzyli uniwersum sci-fi z nutką fantasy oraz starożytnego powabu.

G: W komentarzu do rozdziału 10. użytkownik Recoon777 wspomniał, że przeprowadziliście dyskusję, która byłaby, jakimś cudem, w stanie usprawiedliwić zachowanie Merry Weathera. Dodał też, że mogłoby to przysporzyć czytelników o tętniaka. Czy zechciałbyś zaryzykować trwałe uszkodzenie mózgow czytelników „Equestria Times” i uchylić rąbek tej tajemnicy?

D: Los Merry Weathera był tematem długiej dyskusji między nami w trakcie ostatnich kilku miesięcy. Nie spodziewaliśmy się tak ogromnej nienawiści, jaką czytelnicy odczuwają wobec niego i wzbudziło to w nas obawy, czy to, co zaplanowaliśmy jako jego karę, będzie wystarczające dla takiej postaci.

Głównym problemem nie jest po prostu Merry, a wpływ, jaki jego los miałby na naszą bohaterkę. Byłoby prosto zabić go w bezwzględny sposób, ale to skalałoby Flurry, zmieniło ją w mroczniejszą postać.



Macie tutaj urywek [naszej dyskusji oraz reakcji czytelników na wypadek](#), gdybyśmy chcieli ich porządnie zaskoczyć (uwaga tłumacza – w dyskusji autorzy rozważają, czy wyjawienie, że wszystkie postacie, które cierpią z kopyt Merry'ego to psychopatyczni bandyci, a jego obowiązkiem jest po prostu ich należyte ukaranie, by go usprawiedliwiło).

Koniec końców mamy nadzieję że nasze plany wobec niego usatysfakcjonują każdego!

G: Ty i twoi przyjaciele wspominaliście kilka razy, że „Flurry in Time” jest częścią większego projektu. Mógłbyś powiedzieć coś więcej na ten temat?

D: Początkowo uniwersum „Flurry in Time” było niezależne od Nyxverse stworzonego przez Recon777. Kilka lat temu jednak wpadł na pomysł połączenia naszych światów, wplatając wydarzenia z „Past Sins” do historii Flurry. Od tego czasu uniwersum tylko rosło i mamy zaplanowane kilkanaście opowiadań poświęconych najważniejszym wydarzeniom naszej historii.

Szczerze, tego jest tak dużo, że martwię się, czy starczy mi na to życia!

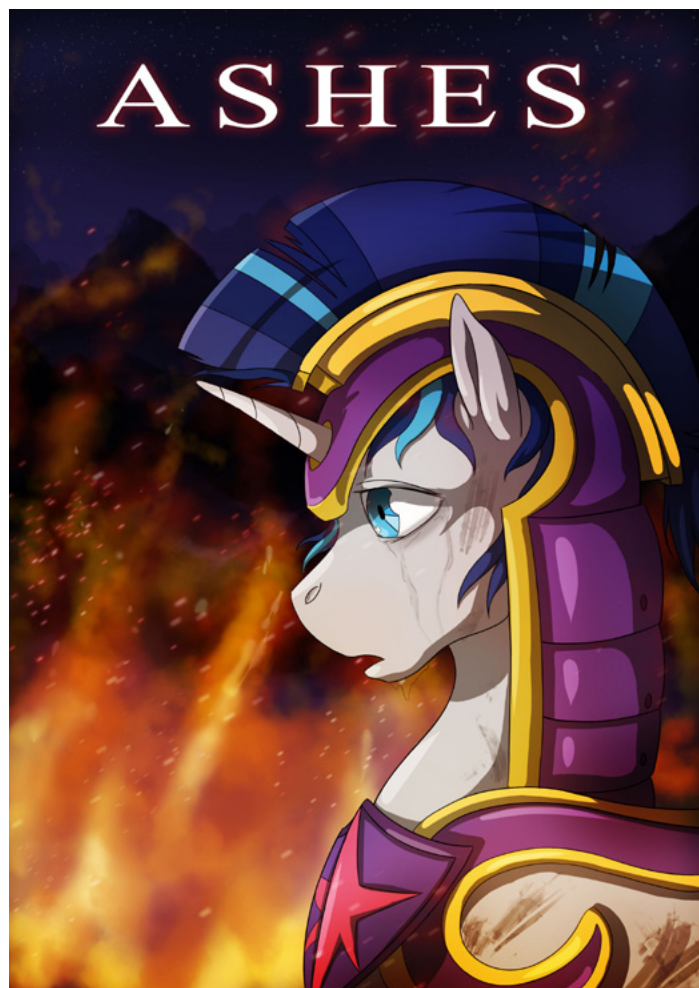
G: Czy są jakieś kucykowe opowiadania sci-fi, które poleciłbyś czytelnikom czekającym na nowy rozdział Twojej historii?

D: Mam kilka porządnych tytułów, które mogą zainteresować Waszych czytelników!

Pierwszy to „Aftersound”, od Flutterfinara, łowcoandroidowa opowieść o Twilight budzącej się po wypadku w Equestrii przyszłości, która znacząco podupadła pod jej nieobecność. Świetna opowieść, bardzo kompleksowa, z żywym światem.

Drugi to „Luna, princess of Space”, od Neona Czolgosza, urocza, niewielka space opera, która nawiązuje do kampowych sci-fi z dawnych lat.

Ostatnim jest „Days of Wasp and Spider” pióra Luna-tic Scientist, niewiarygodnie szczegółowe opowiadanie o początkach Celestii i Luny.



G: Jakie są twoje ulubione motywy w literaturze i filmografii?

D: Mój ulubiony motyw to młody bohater lub bohaterka prowadzeni przez mądrego, podeszłego wiekiem pustelnika, który kieruje ich w stronę przeznaczenia. Kocham oglądać to, jak bohaterowie dorastają i przewyciężają zarówno zewnętrzne, jak i wewnętrzne siły, które próbują ich zawrócić z tej ścieżki.

G: Jakie są twoje ulubione książki/opowiadania fanowskie/filmy/gry niebędące sci-fi?

D: Moim ulubionym opowiadaniem wszechczasów jest prawdopodobnie „The Mare Who Once Lived on the Moon” od MrNumbers, wspaniała steampunkowa opowieść z jednymi z najlepiej napisanych wersji Mane 6, jakie kiedykolwiek czytałem.

Poza MLP, nowy „Mroczny Kryształ – Czas buntu” stał się jednym z moich ulubionych seriali. Nic nie pobije tych rzadkich przedstawień, które używają lalek i tworzonych fizycznie efektów specjalnych.

G: Dzięki za wywiad! Dalej bądź niesamowity!





Wywiad z Macterem

Dziś mam przyjemność przeprowadzić wywiad z człowiekiem, bez którego wydawanie naszej gazetki byłoby bardzo, ale to bardzo utrudnione. Osoba o wielkiej cierpliwości do spóźnialskich redaktorów i dużym wkładzie w relacje z ponymeetów na przestrzeni lat oraz dwóch redakcji. Poznajcie Mactera, głównego technika w dziale DTP fanzinu „Equestria Times”.

» Moonlight

Moonlight: Witaj Macter, miło mi, że znalazłeś chwilę, by ze mną porozmawiać. Wiem, że jesteś w redakcji już od jakiegoś czasu. Zdradzisz naszemu czytelnikowi, kiedy i w jaki sposób natknąłeś się na nasz kucykowy fanzini i co skłoniło Cię do dołączenia w szeregi redakcji?

Macter: Akurat tak się składa, że byłem w grupie, która zakładała „Equestria Times”, więc nie musiałem jej szukać. A kiedy to było, bym musiał zobaczyć do archiwum, kiedy zaczęły się rozmowy połączeniowe dwóch redakcji.

Moon: Oh, czyli tworzyłeś kucykowy fanzini jeszcze przed powstawaniem aktualnej gazetki! Do której z dwóch opcji przynależałeś?

Macter: Byłem członkiem redakcji MANEzette.

Moon: Jaką pełniłeś wtedy rolę?

Macter: Byłem wtedy, tak jak teraz, osobą odpowiedzialną za DTP i zajmowałem się trochę ogarnianiem od strony technicznej zaplecza magazynu.

Moon: Czyli można powiedzieć, że jesteś już wprowionym członkiem składu. Zazwyczaj, gdy używam przy ludziach skrótu DTP, to dopytują się, co to właściwie znaczy. Wydaje mi się, że dla osób niewtajemniczonych samo stanowisko DTP stało się nieco zapomniane w ostatnim czasie. Jak wytłumaczyłbyś coś takiego naszym czytelnikom? Czym zajmuje się osoba odpowiedzialna za DTP?

Macter: Za magię w postaci rytualnych tańców, jakie było widać w komiksie, który pojawił się w ostatnim numerze! A tak całkiem już poważnie, chodzi o przełożenie zwykłego, smutnego z wyglądu dokumentu na coś, co przyciągnie wzrok czytelnika i będzie się wygodnie czytało w postaci strony z magazynu. To właśnie DTP odpowiada za końcowy wygląd całości, bo tam zbiera się teksty i dzieli na strony oraz kolumny przy pilnowaniu odpowiednich zasad, upiększa się je dostarczonymi grafikami, tym samym nadając całości wygląd magazynu, który mógłby się znaleźć na półce w kiosku.

Moon: Czyli to coś na kształt sztuki. Można powiedzieć, że ludzie od DTP są jak projektanci, tylko zamiast mebli w pomieszczeniu umieszczają tekst i grafiki na stronach magazynu? To brzmi całkiem ciekawie, ale też dosyć czasochłannie. W końcu bez składu technicznego fanzini byłby tylko smutnym zbitkiem tekstu bez wyraźnej formy. Czy osoba

chcąc przystąpić na takie stanowisko powinna mieć już jakieś konkretne umiejętności?

Macter: Całkiem fajna analogia i muszę ją sobie gdzieś zapisać. A co do umiejętności, to wiadomo, że jakiegokolwiek są mile widziane. ale nawet bez nich można się zgłosić do nas, a my przeszkolimy. Sam zresztą jestem najlepszym przykładem, bo zaczynając nie wiedziałem prawie nic o składzie i ekspresowo, metodą samouka, się doszkałam, bo już czekały materiały na numer do wydania.

Moon: O, to brzmi optymistycznie. Zawsze to ciekawa opcja dla osób chcących spróbować swoich sił w czymś kreatywnym. Zwłaszcza, że zdecydowanie nie jest to zbyt „mainstreamowa” aktywność. Lubisz się tym zajmować?

Macter: Niedługo zacznie się już 6. rok przygody ze składem magazynów, więc jest to chyba najlepsza odpowiedź, czy to lubię, czy nie.

Moon: Czyli jesteś już weteranem składu w naszej redakcji! W takim razie zdecydowanie jest się od kogo uczyć, jeśli ktoś byłby zainteresowany dołączeniem do naszego uroczego zespołu. Mówiliśmy już o Twoim miejscu w redakcji, a jak to się stało, że w ogóle zabrałeś się za gazetkę o pastelowych konikach? Jak i kiedy zacząłeś interesować się tematyką MLP?

Macter: To będzie długa historia, ale by miała ona sens, zacznę od ostatniego pytania. Z samym MLP jest zabawna historia, bo ok. 3 razy trafiłem w Internecie na coś z tym związanego, po czym zapomniałem o tym, zanim zdążyłem dobrze się w to wgryźć. Pierwszym moim kontaktem z MLP był art [Jiayi – Friendship is Magic](#), który został wrzucony na kwejka w okolicach Sylwestra 2011. Zaintrygował mnie, więc zacząłem szukać, ale 31 grudnia to kiepski termin na takie poszukiwania z kategorii: „o co chodzi”, a w Nowy Rok już zdążyłem o tym zapomnieć. Drugi kontakt był w maju 2012, bo wtedy zacząłem dosyć często trafiać na kuce. Obejrzałem kilka odcinków, zaciekały mnie, ale przyszedł koniec semestru, sesja na studiach, więc serial poszedł na boczny tor i znowu o nim zapomniałem. Trzeci raz jakoś trafiłem na kuce w lipcu podczas wyjazdu. Wtedy udało mi się obejrzeć wszystko, czyli całe 2 sezony, które wyszły. W serialu przede wszystkim urzekło mnie to, że bardzo mi przypominał stare kreskówki z dzieciństwa, gdzie był jasny podział na to, co dobre i złe, a wszystko było spięte faj-

nym morałem. Był to akurat okres w moim życiu, gdzie potrzebowałem zobaczyć prostszy świat, bez mnóstwa intryg i milionów odcieni szarości. Tym, co sprawiło, że wsiąknęłam w serial, był fandom, który odkryłem od razu po zakończeniu maratonu odcinków. Niezwykle twórczy, tak, że im dłużej się w nim było, tym bardziej chciało się coś robić. Tylko nie było wiadomo, co dokładnie. Więc próbując ustalić, czym można się zająć, czytałem sobie fanfiki, co było dość niezwykle, bo polski system edukacji bardzo skutecznie obrzydził mi jakiegokolwiek dłuższe historie. Wtedy, by z jednej strony było wygodniej, a z drugiej oszczędniej dla oczu, bo jako student informatyki i tak większość doby spędzałem przed różnymi ekranami, zakupiłem Kindle Paperwhite 1, czyli czytnik ebooków. Specyfika urzędnika wymagała, aby tekst był dostarczony w postaci elektronicznej książki, a automatyczne konwertowanie dość często robiło mi psikusy, więc musiałem siłą rzeczy zdobyć przynajmniej szcątkową wiedzę na temat składu. I tak wyszło, że 16 listopada 2014 roku spotkałem się na meecie w Zgorzelcu z Dolarem. Trochę pogadaliśmy, ja mu gdzieś przy okazji rozmowy wspomniałem o tym fakcie i życie potoczyło się dalej starymi torami, mniej więcej do 27 listopada. Wtedy nastąpił rozłam w redakcji Brohoofa i część redaktorów oraz korektorów postanowiła założyć MANEzette. Brakowało im tylko kogoś od składu, więc Dolar do mnie napisał, że poszukują kogoś, kto wie coś o DTP. Nie byłem idealnym człowiekiem do tej roli, ale ponieważ chciałem robić coś dla fandomu, postanowiłem spróbować. Podszkoliłem się z wiedzy teoretycznej w trybie ekspresowym w uniwersyteckiej bibliotece i coś tam próbowałem działać na komputerze, ale ponieważ czas naglił, to praktykę zacząłem zdobywać składając już pierwszy numer MANEzette. Numer udało się opublikować 16 grudnia i reszta, jak to mówią, to już historia.

Moon: Ta historia tym bardziej pokazuje, że fandom daje wiele możliwości kreatywnego rozwoju i żywego udziału w tworzeniu swojej społeczności, nie tylko poprzez tradycyjne fanarty i ficzki. Czasem warto myśleć nieszablonowo. Wspomniałeś o meecie, gdzie spotkałeś się z Dolarem. Uczęszczasz dalej na tego typu wydarzenia?

Macter: Jak mam możliwość, to tak, choć to wiąże się z wyjazdami, więc miałem okres w swoim życiu, gdy nie mogłem sobie na nie pozwolić. Zaś w okolicy meetów nie ma. Sam ileś lat temu organizowałem je, ale obecnie już tego nie robię. Choć kto wie, może w przyszłości zrobię kolejnego meeta w Zielonej

Górze? A nóż okaże się, że jest ktoś nowy w fandomie w okolicy, bo starych w większości znam i z częścią mam naprawdę bliski kontakt.

Moon: Miło wiedzieć, że po zakończeniu aktualnej generacji serialu ludzie dalej mają ochotę organizować spotkania i fandom ma szansę dalej się rozwijać. Skoro już o MLP mowa, obejrzałeś wszystkie odcinki serii: „Przyjaźń to Magia”? Jak nastawiasz się na kolejną generację?

Macter: Na początku pozwól, że spuszczę zasłonę milczenia na „Pony Life”. Zaś do nowej generacji podchodzę z otwartą głową. Z rzeczy, które miło byłoby zobaczyć, to by historie opowiadane w po-



Your faithful student,

Twilight Sparkle



szczególnych odcinkach były proste, z czytelnym podziałem na dobro i zło, oraz nieskomplikowanym przesłaniem. Niech dalej będzie ta pewna doza naiwności i głupoty, której brak w normalnym życiu, bo właśnie za to człowiek pokochał Friendship is Magic. Wysoko postawioną poprzeczkę mam jedynie co do piosenek. Chciałbym, by było ich tyle na sezon i w takiej jakości, co w czwartej generacji. Nieraz obecne kreskówki rezygnują z piosenek, co według mnie pozbawia je jednego z istotnych aspektów. Czy historia będzie toczyła się w Equestrii, czy innym świecie – nie ma dla mnie aż takiego znaczenia. Jeżeli byłby to ten pierwszy przypadek, to chciałbym, aby twórcy już nie próbowali eksplotować obecnych postaci ponad okazjonalne wspomnienie, jako tło świata. Tamta historia jest już kompletna i zamknięta, mimo że nadal prawie nic nie wiemy, jak w przypadku królewskich sióstr, to próba jej uzupełnienia może skończyć się bardzo źle. Jednocześnie w czasie oczekiwania trzeba studiować swoje oczekiwania. Czwarta generacja przykuła i zaintrygowała wielu ludzi, którzy przecież nie podchodzili do niej z wielkimi wymaganiami, a i tak potrafili znaleźć w tym miejsce dla siebie.

Moon: Prawda, mając zbyt wygórowane nadzieje, można się łatwo zawieść. Ciekawe, czy fani nowej generacji będą w stanie dogadać się ludźmi z aktualnego fandomu, gdy przyjdzie nam sprawdzić te oczekiwania. Wspomniałeś o zainteresowaniu fanfikami, masz może jakichś ulubionych autorów lub konkretne opowiadania, które chciałbyś polecić naszym czytelnikom?

Macter: Nie jestem w tym aż tak dobry i nawet do pięt nie dorastam w tym temacie naszym redaktorom, którzy regularnie recenzują fanfiki. Mogę wskazać jedynie takie, od którego gdzieś ciągle mi się kotłuje w głowie i do którego mam jakiś sentyment. To „[Wspomnienia, czyli dawno temu w Equestrii...](#)” napisane przez Kaczego. Wracając do twojego spostrzeżenia, jest zapewne ryzyko, że będzie tak, jak przy każdym innym hobby, że starzy ludzie dadzą zbyt wysoki próg wejścia dla nowych ludzi, ale – po części – jestem też o to spokojny i jednak zakładam, że będzie dobrze. Mamy już ileś tam sprawdzonych formuł na wciąganie nowych ludzi. Choćby poprzez organizację meetów dla nowych, gdzie tak zwani „świeżacy” poznawali siebie nawzajem, a atmosfera przypominała pierwsze meety w 2011-2012 roku i stopniowo spotykali się ze starszymi członkami społeczności, którzy znali się już jak łyse konie. Takich inicjatyw było sporo,

w każdej dziedzinie życia fandomu, tylko teraz to trochę przygasało. Obstawiałbym, że z nową generacją, jeżeli będzie udana i przyniesie sporo nowych osób, to wszystko się odrodzi.

Moon: Też mam taką nadzieję, to mogłoby przynieść nowy target dla naszego fanzinu i potencjalnych nowych chętnych do dołączenia do redakcji ET. Żywy fandom, to więcej możliwości i potencjalnych nowych znajomości. W sumie, rozmawiamy o fandomie i redakcji, a ja dalej nie zadałam Ci fundamentalnego pytania. Który kucyk jest Twoim ulubionym i dlaczego?

Macter: Z Mane 6 to Twilight. Jej sposób bycia jest mi bardzo bliski, podobnie charakter. Wiele razy w serialu, gdy nadarzały się okazje do rozważania, jaką decyzję sam bym podjął, okazywało się, że ona robiła prawie identycznie. Wiem, że nie jest to postać bez wad i popełnia nie raz głupie błędy, ale to chyba przez jej wady jest mi do niej tak blisko, bo sam mam wrażenie, że na swoim koncie mam więcej błędnych decyzji i wad, niż zalet.

Zaś z postaci tła najbardziej lubię Roseluck, tak naprawdę za wygląd. Serial dostarczył o niej bardzo mało informacji, więc ciężko powiedzieć o niej cokolwiek konkretnego i szczerze – mi to pasuje. Przez to, cokolwiek teraz o niej się będzie mówiło, będzie to równie prawdziwe.

Moon: Zgadzam się, że Roseluck to ładna postać i w sumie – coś w tym jest, że jej czysta fabularnie karta daje duże pole do popisów dla autorów fanfików i innych dzieł kultury. Skoro już o Twilight mowa, wiem, że temat jest stary, nieco kontrowersyjny i przewalutowany już pewnie milion razy, ale skoro serial się skończył, to można na to spojrzeć już bardziej całościowo. Co myślisz o przemianie Twi w alicorna i całej nitce serialu, która doprowadziła ją później na tron Equestrii?

Macter: Nie mam z tym żadnego problemu, bo już od początku serialu spodziewałem się takiego rozwoju wypadków. W końcu to serial dla dzieci i subtelny rozwój bohatera będzie dla nich niezauważalny, więc trzeba robić to za pomocą konkretnych, bardzo widocznych zmian. Więc jak wybuchła burza po pierwszych przeciekach, że Twilight dostanie skrzydła, byłem tylko lekko zdziwiony. Szczerze powiedziawszy, byłbym nawet mocno zaskoczony, gdyby generacja skończyła się z nią ciągle w postaci jednorożca – bibliotekarki. Jedyne co mnie uwierało

przez serial, to czasami popełniane te same błędy i wady przez postacie, bo scenarzystom było to na rękę. Przez co, czasem, ten delikatny rozwój postaci nie za bardzo istniał albo był niespójny sam ze sobą, ale taki już urok adresowania animacji do najmłodszej widowni, która ogarnianie subtelności i delikatnych niuansów ma jeszcze przed sobą.

Moon: Ciekawy i dość logiczny punkt widzenia. Faktycznie, warto pamiętać, że starsi fani serialu, którzy uformowali naszą społeczność, od początku nie byli potencjalnym targetem serii. Taki już urok fandomu... a skoro już o nim mowa, udzielasz się w jakichś innych fanowskich społecznościach? Masz jakieś uniwersum, które zainteresowało Cię równie mocno, co świat pastelowych koników?

Macter: Nie udzielam się przy żadnych innych fanowskich społecznościach. Zaś co do uniwersów, to były równie ciekawe, jak choćby to Gwiezdnych Wojen (w którym próbowałem nawet prowadzić RPG) czy Harrego Pottera, ale przy każdym z nich nawet nie szukałem kontaktu z fandomem. Jedyne społeczności, którymi historycznie bardziej się zainteresowałem i w których próbowałem złapać kontakt, to Król Lew, gdzie nie natrafiłem na żadną bardziej zorganizowaną grupę oraz futrzaki, ale tam się odbiłem totalnie od tej lokalnej społeczności, jaka powstała u mnie w mieście i sobie darowałem.

Moon: Czyli MLP jest tu czymś wyjątkowym, milusio. Wiemy już, że udzielasz się w tej społeczności poprzez pracę w ET i ponymeety. Masz może jakieś porady dla nowych członków naszej społeczności, którzy, tak jak Ty kiedyś, szukają swojego miejsca w fandomie? Co według Ciebie jest najciekawsze w naszej kulturze?

Macter: Chyba jest to najtrudniejsze obecnie pytanie. Fandom był kiedyś bardzo otwarty i takim progiem wejścia było tylko to, żeby lubić kucyki. To, plus twórczość powodowało, że ludzie napływali zewsząd i świadczyło o pewnej wyjątkowości tej społeczności. Bardzo chętnie zadałbym pytanie jakiejś zupełnie nowej osobie, czy teraz ma podobne odczucia, jakich ja doznałem kiedyś. Zaś co do porady, to po pierwsze: nie bać się. Wiadomo, że obecnie możemy być lekko przytłaczający, bo część już zdążyła zawiązać znajomości daleko wybiegające poza fandom. Wiele osób ciągle pamięta to, jak zaczynało, więc wyciągną dłoń do takiej nowej osoby. Po drugie, to znaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego chce się być w tym fandomie. Czy dla roz-

mów, czy dla faników, czy też może dla spotkań na meetach. Jeżeli odpowiedź na to pytanie nie będzie przychodziła szybko, nie należy się przejmować. W końcu, jeżeli ktoś czuje się dobrze, to po co ma się niepokoić? Gdy już się znajdzie odpowiedź na to pytanie, to należy spróbować to robić. I należy nie przejmować się początkową krytyką. Są osoby, które będą komentować zgodnie z doświadczeniem danej osoby, ale są też takie, które od razu będą oczekiwały poziomu eksperckiego. Tutaj mam wrażenie, że będzie największa różnica między tym, co było kiedyś, a tym, co teraz, bo wtedy było dużo łatwiej o dobre słowo niż o niewspółmierną krytykę. A teraz czasami zdarza się niektórym zapomnieć, jak to było, gdy sami byli takimi nowicjuszami i dopiero szlifowali swoje umiejętności i zdolności.

Moon: Słusznie, kiedyś łatwiej było zaczynać, bo nie było się jedynym początkującym w gronie kreatywnych ludzi, chcących zrobić cokolwiek. Aktualnie wchodzi się już w świat, gdzie niektórzy artyści mają na koncie ogromne sukcesy, przez co nowe osoby mogą czuć się zniechęcone. Teraz nasza mnie taka myśl... wiedząc już, jak działa nasza redakcja, polecałbyś dołączenie do naszego zespołu osobie świeżej, która dopiero poznaje fandom?

Macter: Waham się między „jak najbardziej”, a „to zależy”. Jedyną funkcją, która będzie wymagała najwięcej umiejętności na start to fucha korektora. Ale powiedzmy sobie szczerze, że od szlifowania znajomości języka polskiego jest bardziej szkoła niż jakkolwiek fandom. Co do pisania, to tutaj przydadzą się też minimalny dryg do tego oraz pomysł na to, co chce się pisać. Zaś przy wszystkich innych fuchach technicznych, jak grafik, DTP, itd. to bez problemu znajdzie się miejsce dla osoby, która dopiero będzie chciała się uczyć. Specyfika tych zadań pozwala na dużo większe podzielenie pracy, nawet na bardzo elementarne czynności. Więc bez problemu możemy pozwolić na zdobywanie doświadczenia i talentu. I, w sumie, w tej dziedzinie ciągle mamy największe braki, więc może to nawet dodatkowa okazja, aby spróbować swoich sił.

Moon: Zdecydowanie się zgadzam. Im więcej młodych, kreatywnych ludzi, tym więcej możliwości na upiększenie naszej gazetki i uczynienie jej bardziej atrakcyjną dla czytelników. Dobiegamy do końca wywiadu, a skoro nasza rozmowa zakończyła koło i wróciliśmy na temat redakcji, czas na zadanie ważnego, ale to bardzo ważnego pytania. Co myślisz na temat pizzy hawajskiej?

Macter: Nie zsyłam klątwy na ludzi, którzy ją jedzą. Sam potrafię się na nią skusić i jest całkiem smaczna, ale osobiście nie zamawiam, bo zawsze jest coś ciekawszego. Jedyne na co klnę, to jeżeli ktoś mi nie powie o tym, że jest na niej coś, co zawiera kapsaicynę. Wtedy niech szykuje się na najgorsze.

Moon: Ok, dyplomatyczne zagranie, wicenaczelną przyjmuje Twoją odpowiedź i zapisze sobie, by nie częstować Cię swoją kolekcją ostrych sosów. Zaś, tak już bardziej oficjalnie, jeszcze raz dziękuję, że znalazłeś chwilę, by trochę ze mną porozmawiać oraz za cały Twój wkład w powstawanie gazetki. Mam nadzieję, że nasza rozmowa zachęci nieco nowych twarzy do ponownego rozpatrzenia dołączenia do ET i że Twoje ponymmeetowe plany będą mogły się spełnić, gdy sytuacja z pandemią się już uspokoi.

Macter: To chyba ja bardziej powinienem dziękować za wywiad i za to, że ktoś zainteresował się pracą takiego zwykłego trybika naszej maszyny redakcyjnej. Było to ciekawe przeżycie, bo pierwszy raz ktoś zechciał opisać moją osobę i ja również powtórzę zachętę – szukajcie kontaktu z nami, a my pomożemy Wam znaleźć miejsce, gdzie będziecie mogli zdobyć umiejętności i później nimi zabłysnąć.





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:





Recenzja Fields of Blood

czyli nie taki koronawirus straszny...

Rok 2020 nie jest najszcześniejszym rokiem, głównie z powodu panującej pandemii, ale można powiedzieć, że są tego pozytywy – zespoły nie mogą zarabiać na koncertowaniu i jeżdżeniu od festiwalu do festiwalu, co spowodowało, że muzycy weszli do studiów nagraniowych, a efekty są lepsze, niż można było się spodziewać, choćby w postaci albumu „Fields of Blood” zespołu Grave Digger.

» *Solaris*

Panowie w tym roku obchodzą 40-lecie swojego istnienia (dość nieszczęśliwa data na świętowanie, nieprawdaż?) i z tej okazji zdecydowali się na zaprezentowanie trzeciego „szkockiego” albumu. Czy tym razem staną na wysokości zadania i dorównają krążkowi „Tunes of War” z legendarnej Trylogii z 1996 roku, czy jednak będzie to przeciętniak, jak „The Clans Will Rise Again” z 2010 roku? Przekonajmy się!

Tytułem wprowadzenia, w wywiadzie, w którym frontman zespołu, Chris Boltendahl, prezentuje album, zawarta jest informacja, że nie jest to odmienny album koncepcyjny, gdyż nie przenosi nas w przeszłość, a jest opowieścią o strażniku jednego z muzeów, Edwardzie MacLeanie z klanu MacLeanów, który wędrując po korytarzach wyobraża sobie poprzez oglądane eksponaty wydarzenia historyczne.

Początkowe intro, „The Clansman’s Journey” wprowadza nas w typowo szkocki klimat poprzez szkockie

dudy, które pod sam koniec przechodzą płynnie w kolejny utwór, czyli...

W mocne uderzenie jednej z piosenek promujących album, czyli „All For The Kingdom”. Zostajemy przeniesieni do roku 1018, tuż przed bitwą pod Carham, a strażnik wciela się w jednego z żołnierzy króla Malcolm II. Galopujące tempo nadaje bitewnego charakteru, a solówka jest z tych ze złotego okresu lat 90. Niemców z Nadrenii Północnej-Westfalii.

„Lions of the Sea” opowiada o walkach Szkotów z Wikingami, którzy najeżdżali regularnie szkockie ziemie, siejąc popłoch i zniszczenie w zupełnie nowym powermetalowym stylu, ale wciąż z thrash/speedmetalowym pazurem. Możemy tutaj dostrzec pierwsze nawiązanie do „Tunes of War”, gdzie w jednej ze zwrotek pada fraza „The dark of the sun”, która jest tytułem piosenki z pierwszego szkockiego albumu Grave Diggera, a która także opowiadała o starciu Szkotów ze Skandynawami w postaci norweskich wojsk króla Haakona IV Haakonssona.

Kolejny utwór to galopujący „Freedom” ze świetną pracą linii perkusyjnej. Utwór, jak się można domyślić, nawiązuje do postaci Williama Wallace’a i ważnej dla Szkotów bitwy pod Stirling z 1297 roku, która doprowadziła do wyparcia z ziem szkockich wszystkich angielskich żołnierzy, z informacją, że Wallace został jednak zdradzony przez osobę z bliskiego otoczenia (mowa tu o Jacku Shorcie), a następnie stracony w Londynie.

„Heart of Scotland” to z kolei piosenka, która zaczyna się świetnymi bębnami ze wstawkami szkockich dud, a w której po raz kolejny w twórczości zespołu na scenie pojawia się Robert the Bruce. Strażnik przedstawia historię Roberta the Bruce’a w momencie jego wyjęcia spod prawa po pojedynku i zabiciu pretendenta do korony Szkocji. Następnie opowiada on o kolejnych bitwach, wymieniając tę najważniejszą pod Bannockburn z 1314 roku, która podniosła walczący o niepodległość naród szkocki na duchu, zaś sam Robert jest przedstawiony jako tytułowe „Serce Szkocji”. Utwór przypomina pod względem brzmienia ciężki „The Bruce” z 1996 roku i akurat to wychodzi mu bardzo na dobre, spowalnia trochę pędzące przez pierwsze utwory tempo, wprowadzając nas powoli do...

Kolejnego kawałka, czyli nastrojowej ballady „Thousand Tears”, w której główną rolę grają szkockie dudy, a w którym gościnnie wystąpiła fińska wokalistka Noora Louhimo. Wciela się ona w utworze

w Marię I, królową Szkotów, która została uwięziona przez swoją kuzynkę, Elżbietę I, władczynię Anglii, a następnie stracona po przedstawieniu fałszywych dowodów na spiskowanie przeciwko Elżbiecie. Dudy w tym utworze to najmocniejsza część albumu, bardzo dobrze wpasowują się w klimat, czyli płacz po śmierci Marii I, która po śmierci zajaśniała niczym gwiazda, kiedy jej syn, Jakub I Stuart, po objęciu tronu Anglii przeniósł jej szczątki do Opactwa Westminster.

Następna piosenka przenosi nas już do roku 1603, kiedy nastąpiło tytułowe „Union of the Crown”, które opowiada o momencie przejścia władzy przez Jakuba I po bezdzietnej śmierci Elżbiety I, a tym samym unifikacji szkockiego i angielskiego tronu w jeden. Piosenka świetnie sprawdza się jako filler, ale wyjęta z całego albumu nie rzuca na kolana. Ot, kolejny poprawny utwór w dyskografii zespołu.

„My Final Fight” to z kolei dość nietypowa pozycja, patrząc od strony muzycznej. Mamy tutaj galopujące linie gitarowe, ale w bardziej rockowy niż metalowy, thrashowy sposób, do którego przyzwyczał swoich fanów Grave Digger. Strażnik wspomina próby przejścia władzy przez Karola III Stuarta, syna Jakuba I Stuarta i Marii Sobieskiej, wnuczki Jana III Sobieskiego, który wywołał powstanie w 1745 roku

powstanie. W wyniku walk zniszczonych zostało wiele szkockich klanów, a sami Szkoci ponieśli porażającą klęskę, lecz strażnik nie ma zamiaru oceniać, czy postępowanie Karola Edwarda było słuszne, czy nie.

Kolejne dwa utwory, czyli „Gathering of the Clans” oraz „Barbarian”, to kontynuacja historii Karola Edwarda, w której klany zbierają się, aby dokonać zemsty i pomścić poległych ze swoich klanów. Druga piosenka to przedstawienie Wilhelma Augusta Hannovera, który zostaje przedstawiony jako:

- „Zimnokrwisty morderca
- Zabójca jakobitów
- Rzeźnik Culloden
- Barbarzyńca z Cumberland”



Oba kawałki są solidne i przewyższają poziom większości z „The Clans Will Rise Again” i wpasowałyby się w świetne „Tunes of War”.

Na sam koniec otrzymujemy tytułowe „Fields of Blood”, czyli ponad

dziesięciminutowy utwór, w którym kustosz kończy przejście przez muzeum, mówiąc, że duch Szkotów nie zginął i kiedyś powstanie on z popiołów ze wszystkich szkockich ziem, które były skąpane w ich krwi. Świetne przejścia i chór w refrenie powodują, że po przesłuchaniu całego albumu nie ma się poczucia straconego czasu. Album zamyka instrumentalne „Requiem for the Fallen”, które zostało nagrane wraz ze szkocką orkiestrą z Highlands, która brała już udział przy tworzeniu „The Clans Will Rise Again”.

Podsumowując, czy jestem zaskoczony tym albumem? I tak, i nie... Tematyka utworów, jak i muzyka, to coś, co mnie nie zaskoczyło, w przeciwieństwie do poziomu albumu, który równa raczej do złotej ery zespołu lat 90. niż do ostatnich wydawnictw, które były do bólu przeciętne. Sam krążek także bardziej nawiązuje do wydarzeń historycznych, jak w „Tunes of War”, niż do szkockich legend i rycerzy z „The Clans Will Rise Again”. Chris Boltendahl i spółka pokazali, że potrafią wykrzesać po 40 latach bardzo dobry album i że ich twórczość będzie już chyba do końca nierozzerwalnie połączona z albumami koncepcyjnymi, zwłaszcza tymi związanymi ze Szkocją.

Ocena: 9/10



Animal Crossing: New Horizons recenzja

Pozwólcie, że w ramach wstępu opowiem Wam pewną historię. Miałem w swoim życiu kilka konsol Nintendo, dlatego nazwa **Animal Crossing** nie była mi obca. Nie wiedziałem jednak „z czym to się je”, i prawdę mówiąc, miałem to gdzieś. Wszystko zmieniło się kilka miesięcy temu, gdy **Wielkie N** zapowiedziało półgodzinny **Direct**, poświęcony najnowszej odsłonie serii. Była to idealna okazja, aby dowiedzieć się, czym właściwie jest **Animal Crossing**. I wiecie co? Trzydzieści minut później kupiłem ją w **przedsprzedaży**. Wiedziałem bowiem, że mi się spodoba, ale nie spodziewałem się, że aż tak...

» *Cipher618*

Recenzja. Podejście... Sam nie wiem, które.

Nie spodziewałem się też jeszcze jednej rzeczy – tego, jak trudno będzie napisać mi ten tekst. Niby mam doświadczenie w pisaniu recenzji (blog, nieistniejące już voodooguild, Wirtualna Polska, Brohoof), ale w tym przypadku jakoś ciężko dobrać mi w miarę sensowne słowa. Myślę, że przyczyną tej blokady są dwie rzeczy: po pierwsze, długa przerwa w pisaniu. Po drugie, sama gra, która jest dość specyficzna, a co za tym idzie, to dość ciężki temat. Koniec końców, będzie to bardzo swobodny tekst, i nie napiszę o wszystkim (postaram się wybrać najbardziej istotne elementy). To co, zaczynamy?

Nook's Deserted Island Getaway Package

„Masz serdecznie dość miejskiego życia? Stresu? Podatków? Koronawirusa? A może marzyłeś kiedyś o zamieszkaniu na niewielkiej, odciętej od reszty świata i jego problemów wyspie? Jeśli choć raz odpowiedziałeś „TAK”, to mamy coś w sam raz dla Ciebie! Już dziś wykup nasz pakiet i rozpocznij nowe, pozbawione trosk i stresu życie. I nie martw się, że sobie nie poradzisz. Nie będziesz bowiem sam. Nasi specjaliści wybiorą specjalnie dla Ciebie dwóch towarzyszy, z którymi szybko się zaprzyjaźnisz (jesteśmy tego pewni). Zapewnimy też całodobowe wsparcie ze strony Centrum Obsługi Klienta, które już teraz znajduje się na wyspie. Nie zwlekaj zatem i dołącz do nas już dziś!”

Tak oto mogłaby wyglądać spisana na kolanie, wczesna wersja reklamy pakietu „Ucieczki na Bezludną Wyspę” (tak, wiem, słabe to tłumaczenie). Pomyślałem sobie, że będzie to całkiem niezły sposób na udzielenie wstępnej odpowiedzi na zdecydowanie najpopularniejsze pytanie dotyczące **New Horizons**: „ale o czym jest ta gra?”. W skrócie – wraz z dwiema innymi osobami trafiamy dobrowolnie na bezludną wyspę, żeby rozpocząć nowe życie. Teoretycznie naszym zadaniem jest zbudowanie miasteczka na tyle atrakcyjnego, żeby sławny piosenkarz K.K. Slider zgodził się zagrać koncert. Teoretycznie, ponieważ napisy końcowe wyświetlane w trakcie występu wcale nie oznaczają końca zabawy. Jest wręcz przeciwnie, dopiero od tego momentu zaczyna się ona na dobre. Tak się bowiem składa, że to właśnie po występie sym-

patycznego psiaka właściciel wyspy, Tom Nook, oddaje do naszej dyspozycji dwa najpotężniejsze narzędzia: terraforming oraz „malowanie” ścieżek. Od tej pory będziecie mogli zmieniać tor rzeki lub ukształtowanie terenu, tworzyć jeziora czy też wodospady, a do tego „zmieniać powierzchnię” z trawy na coś innego. Może to być na przykład piasek, cegły, deski, a nawet dowolny rysunek o wymiarach 32x32 pikseli stworzony w grze lub poza nią. Wydawać by się mogło, że taka rozdzielczość to mało, ale wpiszcie, proszę, na YouTube frazę: „Animal Crossing five star island tour” i zobaczcie, co potrafią najbardziej utalentowani wyspiarze. Zachęcam! Aha, dodam tylko, że takie niestandardowe wzory można nakładać także na ubrania, kubki, meble, obudowę do smartfona, serwetki, okładki gazet i wiele innych rzeczy. Niestety, ale edytor ma jedną, dość poważną wadę – nie wspiera ekranu dotykowego. Oznacza to, że nawet w trybie przenośnym trzeba rysować piksel po pikselu. Ech... Przejdźmy może dalej.

„Nie rozumiem fenomenu tej gry. Co w niej takiego fajnego?”

Ach tak. Oto kolejne dwa stwierdzenia, które pojawiają się w wielu komentarzach pod dowolnym materiałem poświęconym New Horizons. Zacznijmy od tego pierwszego. Fenomen tej produkcji wynika z dwóch rzeczy. Po pierwsze, z wszystkiego tego, co związane jest z koronawirusem. Co prawda w chwili pisania tych słów rząd na potrzeby wyborów luzuje te wszystkie ograniczenia, ale w innych

krajach wszystko jest nadal pozamykane. Ludzie nie mogą pójść do kina, na basen czy na najzwyklejszą w świecie imprezę u znajomych.

Zamiast tego, zostają zmuszeni do siedzenia w domach i szukania sobie zajęć. Co prawda introwertycy zapewne nie zauważyli większej różnicy, ale cała reszta społeczeństwa już tak (nie bierzcie tego całkiem na serio). Na domiar złego, jedynym słusznym tematem w mediach wydaje się być „COVID-19”, czego wszyscy mamy serdecznie dość, prawda? Może zabrzmiało to dziwne, ale nowe Animal Crossing nie mogło trafić lepiej. Bo to właśnie tego typu gry relaksują najskuteczniej i pozwalają uciec od tej, w pewnym sensie, dosłownie chorej rzeczywistości. Przejdźmy do drugiego pytania.

Gdybym miał wymienić tylko jedną zaletę Nowych Horyzontów, to powiedziałbym – wolność, relaks i swoboda. Podobnie jak w Minecraftcie, nie musimy robić nic, a możemy naprawdę wiele. Co prawda początkowo nasze możliwości są dość mocno ograniczone, ale dzięki takiemu stopniowemu wprowadzaniu nowości nic nas nie ominie (a i gracz się w tym wszystkim nie pogubi). Pozwólcie, że opiszę kilka „kamieni milowych” rozwoju wyspy. Jedną z pierwszych atrakcji, jakie powstaną, jest muzeum prowadzone przez sowę Blathersa, które samodzielnie uzupełniamy o kolejne eksponaty. A są nimi: owady, ryby, skamieliny oraz dzieła sztuki. Zdobywanie tych ostatnich jest o tyle ciekawe, że sprzedaje je pewien cwaniaczek, lis Redd, który od



czasu do czasu odwiedza naszą wyspę. Za każdym razem możemy nabyć zaledwie jedną rzecz z jego kolekcji, ale musimy uważać na podróbki. Czasami różnice są na tyle subtelne, że bez szukania w sieci się nie obejdzie. O wiele więcej praktycznych możliwości wprowadza sklep Timmy'ego oraz Tommy'ego („adoptowani siostrzeńcy” Toma Nooka), w którym kupimy meble, tapety, najróżniejsze narzędzia czy też nasiona, a także sprzedamy dosłownie wszystko. Asortyment zmienia się każdego dnia, co ma swoje plusy i minusy. Taka „rotacja” zachęca do regularnych odwiedzin, ale sprawia, że dość ciężko znaleźć upragnione przedmioty. Zbudowanie sklepu odblokowuje także handel rzepą działający na zasadzie „kupić tanio, sprzedać drogo”. Nie będę wnikał zbyt w szczegóły, bo to recenzja, a nie poradnik początkującego wyspiarza. Powiem tylko, że jeśli macie wykupiony abonament Nintendo Online, to inwestujcie, ile się da, bo można szybko i dużo zarobić. (Cena sprzedaży zmienia się dwa razy dziennie i u każdego gracza jest inna. Bez problemu znajdziecie dobre oferty. Ba, powstała nawet specjalna strona <https://turnip.exchange/>, na której znajdziecie listę cen oraz „adresy” wysp).

No dobrze, sklep oraz muzeum może i są fajne, ale najważniejszym krokiem milowym jest budowa ratusza. Po jego ukończeniu na naszej wyspie pojawi się uroczą „maskotka” serii, czyli Isabelle, u której możemy zmienić flagę wyspy, skomponować własny „dżingiel” (max 16 nutek) i przede wszystkim zapytać o ocenę naszego wirtualnego rajku (w „hotelowej skali” 1-5 gwiazdek). Po co to komu? No cóż. Po uzyskaniu trzech punktów odwiedzi nas K.K. Slider i od tej pory będzie wpadać w każdą sobotę, żeby umilić mieszkańcom czas

(po godzinie 18 można poprosić go o wykonanie jakiegoś utworu, w trakcie którego po raz n-ty wyświetlą się napisy końcowe). Isabelle pełni jeszcze jedną rolę. Każdego dnia przy pierwszym uruchomieniu gry przywita nas miło i przedstawi najnowsze informacje... Zakładając, że jest o czym mówić. Niestety, ale Izka ignoruje takie „drobnostki”, jak przeniesienie dajmy na to muzeum w nowe miejsce. Szkoda, bo gracz poczułby się doceniony.

Kolejną ogromną zaletą jest, uczucie przynależenia do niewielkiej społeczności. Tak się bowiem składa, że wyspiarze żyją ze sobą, a nie obok siebie. Już tłumaczę, o co mi chodzi. Dla porównania, w znakomitym Stardew Valley mieszkańcy zachowują się jak ignorujące gracza i siebie nawzajem androidy, którym ułożono plan dnia. Sprawilo to, że czułem się bardziej gościem niż mieszkańcem Doliny. W New Horizons jest zupełnie inaczej. Wyspiarze rozmawiają ze sobą, odwiedzają siebie nawzajem, czasami się pokłócą, razem śpiewają, ćwiczą, ale przede wszystkim reagują na obecność gracza (podbiegają, aby wręczyć prezent, zaproponują ksywkę czy też kupno jakiegoś przedmiotu). Mało tego, pamiętają też najróżniejsze wydarzenia, wspominają gości z innych wysp, czy od czasu do czasu noszą ubrania, które im daliśmy. Najfajniejsze jest jednak to, że potrafią docenić wysiłek, który wkładamy w rozwój naszego wirtualnego rajku (przykład: „Cieszę się, że posadziłeś wczoraj tyle kwiatów. Teraz wyspa jest piękniejsza”). Co więcej, wyspiarze korzystają z rzeczy, które porozstawiamy dla ozdoby. I wiecie co? To naprawdę „robi robotę”. Dzięki temu z przyjemnością kupuję najróżniejsze graty nie tylko z myślą o aspekcie dekoracyjnym, ale i praktycznym. Przykładowo, po kupieniu automatu z napojami zauważyłem, że sąsiedzi spacerują

z puszkami w łapkach, a po ustawieniu magnetofonu i mikrofonu chętnie przy nim śpiewają. To naprawdę uroczy widok, gdy dwóch mieszkańców słucha występu trzeciego. Co prawda wokalista jest dość piskliwy i na dłuższą metę nieco irytuje, ale mimo wszystko nadaje to grze uroku.

Ta wspaniała rutyna...

Jedną z najbardziej charakterystycznych cech serii Animal Crossing jest rozgrywka w czasie rzeczywistym. Gra synchronizuje się z zegarem konsoli, a co za tym



idzie godzina, dzień oraz pora roku są takie same, jak w rzeczywistości. Dla świętego spokoju wspomnę tylko, że można bawić się w podróże w czasie poprzez zmianę daty w systemie, ale nigdy tego nie robiłem (uznając to za oszustwo). Takie rozwiązanie ma rzecz jasna ogromny wpływ na rozgrywkę. Nie da się tu przespać nocy ani przyspieszyć pewnych rzeczy. Jeśli damy na to jabłko owocuje co trzy dni, to będziecie czekać te trzy dni. Zamówione meble dotrą do nas pocztą następnego dnia, zaś sklepy czynne są w określonych godzinach.

Mało tego, pewne gatunki ryb czy owadów pojawiają się o określonej porze dnia i roku oraz w konkretnych warunkach atmosferycznych. Ba, tutaj nawet muzyka lecąca w tle jest zależna od godziny oraz pogody (o niej nieco później).

Wspomniany wcześniej K.K. Slider nie jest jedynym gościem na wyspie. Jedni pojawiają się regularnie, zaś inni losowo, dzięki czemu nigdy nie wiadomo, co nas jutro czeka. To trochę tak, jak w prawdziwym życiu. Niby mam jakieś tam plany, wiem, co będę robić przez kilka następnych dni, ale nie wiem wszystkiego. Warto dodać, że twórcy gry organizują najróżniejsze eventy inspirowane jakimś ważnym dniem czy też świętem. Mieliśmy już kosztownie słaby Dzień Królika (Wielkanoc), całkiem niezły Dzień Muzeum, a obecnie trwa naprawdę świetny „event ślubny”. Wszystko to, w połączeniu z rutyną oraz powtarzalnością, sprawia, że nasza wyspa w New Horizons żyje i staje się maleńkim światem, do którego chce się regularnie uciekać. Muszę przyznać, że jeszcze nigdy nie grałem w coś tak odprężającego.

Zalety? Wady? Oceń sam/a!

Ech, mam już prawie trzy strony, a nie zacząłem omawiać oprawy audio/wideo czy też multiplayera. Zanim to zrobię, wymienię jedynie rzeczy, które określe mianem „waletów”. (Wiecie, dla jednych wada, dla innych zaleta... Waleta. Taki tam „żart”). Animal Crossing to niesamowicie powolna i mozolna gra, która nie ma końca ani żadnego określonego celu (budowa miasta to tylko sugestia). Nie posiada też jakiegokolwiek fabuły, questów, samouczków, zaś poziom trudności jest dosłownie zerowy. Nie da się tu w żaden sposób przegrać ani nic wygrać. Co więcej, New Horizons pęka w szwach od ukrytych mechanik oraz rozwiązań, które albo odkryjecie sami przypadkiem, albo o których przeczytacie w sieci. Przykładowo, każdego dnia na wyspie znajdziecie „złoty” punkt na ziemi. Można

z niego wykopać 1000 bellsów (lokalna waluta). Jeśli zakopiecie w takiej dziurze 10 000 b, to po kilku dniach wyrośnie z niego drzewo pieniężne, z którego zbierzecie jednorazowo 30 000 b. Warto pamiętać, że szybkie naciskanie „A” przyspiesza tworzenie przedmiotów, przemalowanie narzędzia naprawia je, w lodówce można zmienić ubrania, zaś każdego dnia na jakimś drzewie ukryto mebel (wystarczy strząchnąć). No dobrze, ale przejdźmy dalej, bo mógłbym tak wymieniać i wymieniać.

„Ta gra wygląda jak creepy horror”

Pozwoliłem sobie zacytować redaktor Cahan, bo muszę przyznać, że nigdy nie spotkałem się z taką opinią (oczywiście, jak najbardziej ją szanuję). Styl graficzny jest dość specyficzny i faktycznie nie każdemu się spodoba. Bohater/ka wygląda jak dziecko, nasi zwierzęcy towarzysze ubierają się na Kubusia Puchatka (bez spodni), a niektórzy mieszkańcy na serio wyrwali się z horroru (goryl AI, poszukajcie w sieci). Jeśli o mnie chodzi, to jestem zauroczony stylistyką tej produkcji. Tym bardziej, że New Horizons to jedna z najładniejszych gier, jakie wyszły na Switcha. Wszystko jest tu pełne detali, a do tego dokładnie i naturalnie animowane. Niestety, ale statyczne zrzuty ekranu nie oddają pełni uroku tej gry. Oprawa audio doskonale buduje klimat beztroskiego rajy i zasługuje na najwyższe uznanie. Autorzy zadbali o odpowiednią liczbę ambientów i mnóstwo realistycznych efektów dźwiękowych, zaś muzyka to prawdziwy majstersztyk. Jeśli szukacie czegoś, przy czym moglibyście się skupić, to polecam.

Niestety, ale „horror” to idealne określenie trybu multiplayer. Sam w sobie jest całkiem niezły, ale fatalnie zrealizowany. Za każdym razem, gdy ktoś do nas dołącza, musimy oglądać dość długą animację przylotu. Mało tego. Praktycznie każda czynność, jaką wykonujemy, uniemożliwia przyłączenie się do zabawy. Na czas dołączania innych graczy, nie możemy: rozmawiać z NPCami, robić zakupów, przeglądać telefonu i ekwipunku ani dodawać pamiątkowych wpisów na tablicy ogłoszeniowej. To naprawdę przykre, że autorzy nie pomyśleli o najzwyklejszym w świecie lobby. Co gorsza, gra lubi zrywać połączenie z serwerem i odesłać wszystkich do domów. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że twórcy nie przygotowali absolutnie niczego z myślą o wspólnej zabawie.

A przecież nie trzeba wiele. Najzwyklejszy w świecie turniej rybacki, poszukiwanie poukrywanych

pod ziemią skarbów czy nawet coś okraszonego prostymi QTE (taniec, śpiewanie) sprawdziłyby się idealnie. No cóż... Najwidoczniej nie można mieć wszystkiego.

Chciałbym napisać, że niedopracowane multi to jedyna wada, ale nie mogę. Kompletnie nie rozumiem, dlaczego na jednej konsoli można mieć tylko jedną wyspę (pozostali gracze, maksimum trzech, mają swoje oddzielne domki). Przecież kłóci się to z ideą posiadania własnego, małego, wirtualnego raj. Pół biedy, jeśli użytkownicy konsoli potrafią się dogadać. Wyobraźcie sobie koszmar rodzica, którego pociechy kłócą się o wszystko. Co gorsza, nie wszyscy mają równe prawa. Tak się bowiem składa, że tylko i wyłącznie „pionier” może przenosić sklepy i domy mieszkańców oraz budować mosty. Cała reszta może co najwyżej posadzić drzewo i „przemalować” trawę na kostkę brukową. Na koniec zostawiłem sobie drobnostki. Po pierwsze, nie można wytwarzać wielu przedmiotów naraz. Nie przeszkadzało mi to, dopóki nie musiałem stworzyć 20 przynęt, co trochę potrwało. Po drugie, brakuje tu przycisku pozwalającego na opróżnienie całego ekwipunku naraz czy też przeniesienia wielu rzeczy do schowka w domu. Brakuje mi też możliwości robienia tego, co robią wyspiarze. Nie możemy dołączyć się do porannej gimnastyki, śpiewania czy tańczenia. Być może zbyt wiele wymagam, ale najzwyczajniej w świecie chciałbym przyłączyć się do reszty i miło spędzić czas. Irytuje także ilość okienek, które musimy przeklikać, na przykład na lotnisku czy u Sahary (wielbłądzicy handlującej dywanami oraz animowanymi podłogami i tapetami). Szkoda też, że liczba slotów na własne projekty (flagi, ubrania) jest tak mała, przez co dość szybko zaczęło brakować mi miejsca.

Kończ waść...

Wypadałoby to wszystko jakoś podsumować. Najnowsze Animal Crossing sprawia wrażenie prostej i niezbyt rozbudowanej gry dla dzieci. A tymczasem, w trakcie pisania uświadomiłem sobie, że nie jestem w stanie omówić wszystkiego. Właśnie dlatego zrezygnowałem z opisywania craftingu, mechaniki spłacania kredytów, odwiedzania losowych bezludnych wysp, systemu „nook mili” czy korzyści płynących z zaprzyjaźnianiem się z wyspiarzami. No dobra, wspomnę o jednej. Możemy

zmienić ich „powiedzonko” (czyli takie „kurde”, powtarzane przez Ferdka Kiepskiego), co uwieczniłem na screenie. To zapis streama, na którym odwiedził mnie niejaki Pan KuBaka. (Pozdrawiam serdecznie! Kibę też).

New Horizons to unikat, którego nie da się porównać z niczym innym. Może zabrzmie to dziwnie, ale dla mnie to coś więcej niż gra. To bardziej „doświadczenie”, miejsce ucieczki od nudy, stresu i szarego życia. Animal Crossing ma to do siebie, że można ją włączyć na dziesięć minut, żeby złowić kilka ryb czy pogadać z sąsiadami, albo spędzić trzy godziny na terraformingu. Nie spodziewałem się, że obserwowanie rozwoju wyspy będzie aż tak cholernie satysfakcjonujące ani że po ponad 315 godzinach nadal będę chciał w to grać. Ba, wiele razy złapałem się na tym, że spędzałem kwadrans na „nic-nie-robieniu”. Już sam pobyt na Pandorze (tak nazwałem swój prywatny raj) bawił równie dobrze, co ratowanie świata przed zagładą w jakimś FPSie. Owszem, gra może i nie jest idealna, multi to jakaś kpina, a powolne tempo oraz zerowy poziom trudności może zniechęcić wielu graczy, ale i tak polecam ją każdemu posiadaczowi Switcha. Animal Crossing: New Horizons to produkcja, której warto dać szansę. Jest tak popularna, że w razie czego bez problemu ją sprzedacie (wątpię, żeby była taka potrzeba).

Na sam koniec chciałbym podziękować redakcji za możliwość podzielenia się z Wami moimi wrażeniami z gry. Kto wie? Być może zachęcę kogoś do zakupu? A póki co, to wracam na Pandorę, żeby posprzątać plażę i złapać kilka skorpionów. Pozdrawiam,





THE ORDER

Recenzja The Order

Czy Tommy Wiseau nakręcił potajemnie serial dla platformy Netflix? A może któryś z twórców inspirował się jego najbardziej znanym dziełem „The Room”? Takiego arcydzieła kinematografii nie widzieliśmy już bardzo długi czas, a teraz pora je wypatroszyć na waszych oczach.

» Redakcja

Cahan: Zaczęłam oglądać ten wspaniały serial nastawiając się na to, że będzie bekowo. I generalnie było, z tym że... początek jest w pewnym sensie nudny. Poznajemy Jacka Mortona, naszego głównego bohatera, który pragnie dostać się na Uniwersytet Belgrave i dołączyć do Bractwa Błękitnej Róży. A robi to dla swojej martwej matki. I to tyle. Nie wiemy co to za organizacja (poza tym, że jest tajna, magiczna i należy do niej Michelle Obama), nie wiemy czemu Jack tak bardzo chce tam wstąpić i w ogóle o co w tym wszystkim chodzi. Ja rozumiem, że twórcy chcieli dawkować informacje, ale... czemu powinno mnie obchodzić to, co widzę? Do tego bardzo złe dialogi, drętwe aktorstwo i Braterstwo Sigma Sigma Delta, które pojawia się na chwilę z creepy i dziwną ceremonią, by już nigdy nie wrócić.

M.C.: O muj bosze. Co to jest. Trafiłem na ten serial w trakcie przeglądania tego, co Netflix miał do zaproponowania i nagle walnął mi w pysk reklamą. WILKOŁAKI, MAGIA, TAJEMNICE RODZINY, FANFARY, WYBUCHY, WIĘCEJ MAGII. No, jak

mogłem tego nie obejrzeć? I dziękuję bogom, elfom, wszystkiemu co mistyczne i prawdziwe, że tak też zrobiłem. Tak dużej szmiry nie widziałem od czasów „The Room”, bawiłem się przednio, a jednocześnie cierpiałem jak na torturach. Czego chcieć więcej od serialu, gdzie postaci zmieniają swoje decyzje co 5 minut, magia jest super potężna, ale jednocześnie nie jest, wilkołaki decydują o ludzkim życiu przez grę w beerponga, główny bohater mógłby zostać zamieniony na deskę z narysowaną twarzą i dubbingiem, a i tak nikt nie zauważyłby różnicy, a do tego wszystkie wątki romantyczne wyglądają jakby pisały je 15-latkowie na co dzień tworzące fanfiki o „Zmierzchu” i Harrym Potterze? Życie nie umierać.

Cahan: Ale w końcu coś klika i „The Order” wciąga. Choć wbrew temu, co sugeruje Netflix, ten serial horrorem nie jest. Nie ma w nim ani jednej strasznej sceny, a ja należę do cykorów, więc możecie mi wierzyć. Jeśli podejście do tego, jak do komedii fantasy, to powinno być fajnie. W odróżnieniu od M.C. nie cierpiałam, choć często miałam ochotę zamordować bohaterów. Zwłaszcza Jacka i jego wielką miłość – Alyssę. Dość powiedzieć, że na tle zachowania tych wszystkich postaci, wilkołaki to całkiem rozsądne i spoko ziomki. I to biorąc pod uwagę beerponga. Gorzej, że ta produkcja jest pod pewnym względem niekompetentna. Mamy 2 sezony, każdy ma po 10 odcinków trwających 40-50 minut. A mimo wszystko fabuła zapierała jak głupia, a przynajmniej jest takie poczucie, ponieważ problemy rozwiązywane są błyskawicznie,



TYM RAZEM W KOŃCU PÓJDAĆ DO ŁÓŻKA? (idą dopiero w 2 sezonie, nie macie na co czekać) NO JAK TU NIE ZWARIOWAĆ?

Cahan: Tak, kiedy dzieje się coś ważnego, pojawia się jakiś ciekawszy wątek nad którym warto by przysiąc, to zawsze coś musi się stać, a wątek umiera albo dzieje się zakulisowo. Albo rozwiązuje się w tempie ekspresowym. A jeśli chodzi o imiona wilkołaków, to są głupie, ale najlepsze jest prawdziwe imię DREWNIANEGO: Lilith Bathory. Nie dość, że Lilith – demon płci żeńskiej, pierwsza żona Adama, to jeszcze Bathory (bo krwawa, to prawie jak ta słynna Elżbieta). No bardziej edgy się chyba nie dało. Ale lubię wilkołaki, bo nie są kompletnymi dupkami, tak jak Bractwo, czego Jack oczywiście nie widzi, bo ALYSSA. Bractwo ma w rzyci, że Jack zabił nauczyciela, grunt by nie molestował pani od angielskiego. Co to w ogóle miało być? Naśmiewanie się z poważnego tematu jakim jest molestowanie seksualne?

M.C.: Nie no, gdzie oni by się naśmiewali, przecież jedną z pierwszych rzeczy jakie Jacek otrzymał na wejściu do college'u był gwizdek do gwałtów i ulotka „jak nie gwałcić”. Gdzie tu naśmiewanie się z takiego tematu?

Cahan: Masz rację. To jest poważne potraktowanie tematu. Wiadomo, że molestowanie jest dużo ważniejsze niż morderstwa, a biednych chłopców trzeba uczyć jak nie gwałcić, ponieważ jest to bardzo trudna sztuka i wymaga wielu lat nauki. Pewnie dlatego Jack ciągle chodzi na etykę. Żeby wiedział jak nie gwałcić.

M.C.: Ach tak. Etyka. Gdybym zrobił pijackie bingo z etyką w roli głównej, to prawdopodobnie potrzebowałbym wizyty w szpitalu z powodu zatrucia alkoholowego. Co by się nie działo, świat się nie walił, zajęcia z etyki muszą być. Chociaż muszę przyznać, niektóre założenia w tych klasach są ciekawsze niż cała reszta tego serialu. Chociaż duch pana wykładowcy, który uczy etyki po śmierci jest już lekkim przegięciem.

Cahan: Może pan od etyki po prostu miał dość życia i pani od angielskiego, dlatego jest wdzięczny, że Jack go zabił. Innego wytłumaczenia nie widzę. W ogóle z tymi studiami jest taka sprawa, że cholera wie, co właściwie studiuje główny bohater, bo ciągle ma tylko zajęcia z etyki. I sprawdziany z angielskiego. Belgrave to interesujący

by po chwili pojawiły się nowe i znowu, i znowu, i znowu. Do tego odcinki są odcinkami tylko z nazwy i ucinają się w przypadkowych miejscach.

M.C.: ^this. Nie ważne jaki problem pojawia się w trakcie sezonu, zostaje rozwiązany natychmiast albo zepchnięty na bok. Sam miałem kilka momentów, w których się zastanawiałem, czy przypadkiem nie przewinąłem odcinka albo w ogóle któryś pominąłem przypadkowo. Twórcy mają tyle czasu, a wygląda to tak, jakby ktoś im petardy wsadził w dupy, odpalił i jednocześnie karcił ich dietą składającą się z kokainy i kofeiny. Jakikolwiek rozwinięcie, budowanie napięcia, w ogóle jakiegokolwiek linia strukturalna całości tego serialu nie istnieje. Wszystko musi stać się już, zaraz, teraz, natychmiast, a jeżeli jest jakaś fabuła, czy też historia która ciągnie się przez kilka odcinków, zostaje ona zepchnięta na drugi tor, bo akurat POJAWIŁ SIĘ DEMON, ZNIKNEŁA SKÓRA MIDNIGHT (jeden z wilkołaków, ich imiona to żart sam w sobie), JACK SIĘ ZESRAŁ I NIE MA CZYSTYCH SPODNI, JUŻ JUŻ TRZEBA TO ROZWIĄZAĆ. DREWNIANY JEST W PIEKLE? (tak, to imię innego wilkołaka) NO TO WSPOMNIJMY O TYM KILKA RAZY, A POTEM WRACAMY DO JACKA I ALLLLLYSSSSSY, MOŻE

uniwersytet – mnóstwo zgonów, kilka tajnych stowarzyszeń, pełen przekrój kierunków – jeden z wilkołaków studiował premedycynę (taki wynalazek amerykańskiego szkolnictwa), inny prawo i jest asystentem, inna gender studies... Ale kto by tam marnował czas na naukę.

M.C.: No tak, są ważniejsze rzeczy, takie jak picie i mordowanie losowych czarowników. W ogóle mordowanie w tym serialu to kolejna dziura, która nie ma sensu. Z jednej strony postaciom jest smutno z tego powodu, z drugiej mają to kompletnie w dupie. Jelita i krew spadają z nieba jak deszcz, dziadek robi puff. Oni chyba ofiarom w trakcie rytuałów wsadzają fajerwerki w dupę i podpalają, a następnie udają, że to była ich ofiara do zaklęcia, jednocześnie powstrzymując śmiech. Alyssa chyba przez 3 odcinki ma focha, bo zabiła przypadkiem jakąś czarownicę, która ma kilka trupów na koncie, ale nie ma problemu dołączyć do organizacji, której szefowa masowe mordy ma na koncie już dawno, a jak próbowała zabić szefową Błękitnych Róż przez rozerwanie jej na strzępy, to miała pretensje do szefowej, bo OŚMIELIŁA SIĘ BRONIĆ. Ja serio już dawno nie widziałem drugiej tak kretyńskiej postaci i cieszę się z tego, co się z nią stało.

Cahan: Tak, Alyssę opisałeś tak dobrze, że od siebie nic nie dodam. To po prostu wyższy poziom skretynienia. Ale chciałabym poruszyć temat dziadka Jacka. Dziadzio jest powodem, dla którego Jack jest taki upośledzony. Ten człowiek miał w rzyci wnuka, liczyła się tylko zemsta na Edwardzie – kochanku jego córki i ojcu głównego bohatera. Przez Edwarda Pani Mama umarła, tzn. popełniła samobójstwo. Ale co on takiego jej zrobił? Zgwałcił? Groził? Zniszczył życie i rzyć? Nieeee... Zakochana laska strzeliła sobie z nim dzieciaka, a on ją potraktował jak przelotną miłośćkę. A że przy okazji okazał się czarownikiem i szefem tajnej organizacji? To przez przypadek. Jeszcze się okazało, że mamuśka po śmierci dalej wzdycha za boskim Edwardem i jego penisem. Więc czemu dziadek ma ołtarzyk nienawiści i wyszkolił wnuka do zemsty, narażając przy tym jego życie? Bo miał głupią i naiwną córkę, której nie zapewnił opieki psychiatry.

M.C.: Dziadek to już w ogóle porażka jako postać. Zaczyna fajnie – jako przyjemny, fajny dziadzio z jakimś motywem zemsty, a zostaje kompletnym kretynem, który widzi tylko i wyłącznie zemstę, co z tego, że jego wnuk bez przerwy ryzykuje życiem, że jest wilkołakiem i w cholernie niebezpiecznej organizacji, która może doprowadzić do jego śmierci, a reszta osób nawet o tym nie będzie wiedzieć, a potem genialnie postanawia strzelić do szefa całej organizacji, w efekcie czego robi puff. Jeszcze rozwalenie przez niego telefonu do rozmów z martwymi, no w ogóle to nie utrudni roboty twojemu wnukowi, w ogóle. Podoba mi się też fakt, że Jack po śmierci dziadka, wspominał o nim mniej niż o martwej matce, którą słyszeliśmy raz przez cały serial, w dodatku dalej jak myślała tylko o bolcu Edwarda. A co do Edwarda i jego motywu przejęcia najpotężniejszej księgi magicznej... polecam każdemu XD

Cahan: Ale to nie był w końcu prawdziwy motyw – choć i tak jego pojawienie się w poważnym serialu to mocne iks de. W ogóle pierwszy sezon skupia się wokół Edzia, a drugi... W drugim mogłoby się wydawać, że głównym złym będzie demon cesarski Rogwan. Tymczasem zamiast bestii z piekła rodem, dostaliśmy Jasia Fasolę.

M.C.: Nie obrażaj Jasia, on ma tytuł szlachecki. Rogwan, co najwyżej, mógł dostać kopa w dupę, patrząc na to, jak wielkim zagrożeniem był. Dał się złapać w swoim własnym koszmarze, demon od koszmarów i strachu. Nie pozdrawiam demonicznego allegrowicza, 2/10.

Cahan: Demony to w ogóle rozczarowanie. Czarownicy ich nie przywołują, bo to takie niebezpieczne, ale za każdym razem, kiedy piekielni się pojawiają, to... Albo są w sumie spoko ziomkami,



albo dają się bić jak małe dziewczynki. Naprawdę nie rozumiem, czemu tam się wszyscy nie bawią w małych goetów. Zepsucie pertraktacji z Zacchią skończyło się tylko na tym, że ich okradła. Z gratów, na które dali jej zlecenie, nie z życia, duszy czy włosów.

M.C.: Okradła ich z majtek, więc to nie tak, że nic nie wzięła. Ciekawym faktem jest to, że demon złodziej najbardziej ceni sobie używane majtki. Jestem poważnym demonem, moje zdolności są poważne. Chociaż trzeba przyznać, że wyglądała straszniej niż Rogwan, nie żeby było to trudne, ale no. Postaci chujowe, muzyka czasem w ogóle nie pasująca do momentów, ale jedno muszę powiedzieć, że niektóre efekty specjalne były fajne – przykładowo spalona szefowa Róż, która bez oka wypowiada zaklęcie. Czy o czymś zapomnieliśmy?

Cahan: Hmm... O Praxis, organizacji, która chciała by magia była dostępna dla wszystkich, bo różne bractwa to zło i mordujooo... Tylko, że... Praxis masowo mordują, w tym przypadkowych ludzi. Magia jest groźna, bardzo groźna. I dziwne, że ktoś sądzi, że danie jej wszystkim i przy okazji wywołanie apokalipsy to dobry pomysł.

M.C.: Ach tak, ta żelazna logika:

- Ej Praxis, jak będziecie dawać dostęp do magii wszystkim, wywołacie apokalipsę.

- Hurr spierdalaj albo cię zabijemy durr.
- Ej Praxis, wszyscy ludzie od was losowo mordują innych ludzi.
- Hurr, spierdalaj powiedzieliśmy durr.
- Kurwa, Praxis, używacie magii bez poświęceń, jak dalej będziecie tak robić, to serio jebniecie magiczną atomówką w cały świat!
- HURR KAZALIŚMY CI SPIERDALAĆ, WOJNA ŚMIECIU! DURR.

Tych ludzi powinno się łopatami obić po łbie i wyciąć im języki, by nie mogli rzucać więcej zaklęć, a nie robić z nich ofiary. Chociaż ofiarami są... życiowymi, ale dalej ofiarami.

Cahan: Cóż, ten serial w ogóle ma problemy z przedstawieniem dobra i zła. Robi to bardzo wybiórczo, a Praxis to według twórców chyba dobre ziomki i bojownicy o wolność. Cóż, ale takie właśnie jest całe „The Order” – błędne. Gorąco polecam.

M.C.: Błędne, bez sensu, pomieszane z wszystkim i niczym, wciągające jak uzależnienie od heroiny. W dodatku można zrobić kilkanaście wersji pijackich gier do tego, ale trzeba uważać, by nie paść z przedawkowania. Polecam każdemu nienawidzącemu się osobnikowi oraz fanom „The Room”, chociaż to wychodzi na to samo.





Salt and Sanctuary

Tanie Soulsy 2D

Dawno temu recenzowałam pierwszą część serii „Dark Souls”, od której rozpoczęła się moja przygoda z gatunkiem soulslike’ów. Od tej pory przeszłam również dwójkę, trójkę i „Bloodborne”, a także coś, co można określić jako „metroidsoulsy”, czyli „Hollow Knight”. Nie piszę tego dlatego, by się chwalić, bo i nie ma czym, tylko dlatego, że w przypadku „Soli i Kościoła” ciężko uniknąć porównania do tych właśnie gier. Bo widzicie – pewnie wiele razy słyszeliście, że coś jest jak „Dark Souls”, ba, to się wręcz stało żartem, ale... „Salt and Sanctuary” to jest tak bardzo „Dark Souls”, że bardziej się nie da.

» *Cahan*

Zacznijmy od kilku podstawowych informacji. „Salt and Sanctuary” to indie 2D aRPG stworzone przez Ska Studios składające się z dwóch osób – małżeństwa Silvów. Jest to też soulslike i metroidvania. Pełna cena na Steam wynosi 64,99 zł, a podczas przecen 16,24 zł. Raczej mało, jak na grę z 2015 roku, która wystarcza na ponad 20 godzin rozgrywki. Ceny na konsole – a gra wyszła też na PlayStation 4, PlayStation Vita, Nintendo Switch i Xbox One – są podobne do tych na PC (obsługiwana przez Windowsa, Linuxa i macOSa). Steam twierdzi, że nie ma polskiej wersji językowej, ale wiedzcie, że kłamie. W opcjach gry jest spolszczenie.

Jeśli ktoś zastanawia się, czemu ta gra to „Dark Souls”, to... Fabułę ma ukrytą w opisach przedmio-

tów i tajemniczych tekstach NPC oraz w wyglądzie otoczenia. Zamiast systemu ognisk jest system sanktuariów i kapliczek, które działają tak samo. A zamiast dusz mamy sól. Prawie każda plansza ma swojego bossa lub bossów (w całej grze jest ich 23), a i system walki działa identycznie jak w najsłynniejszych grach studia From Software (szybki atak, silny atak, ładowane ataki, kombosy, uniki w postaci rollek, bloki i parowanie), do tego szeroki wybór broni, pancerzy i pierścieni. Inni gracze mogą pozostawiać wiadomości, miejsca ich śmierci oznaczają nagrobki, a my możemy czasem widzieć ich duchy. Istnieje też system coop oraz PvP, ale szczerze mówiąc – nie wiem, jak on funkcjonuje.

Po śmierci tracimy całą naszą sól oraz część złota. Sól możemy odzyskać, jeśli wrócimy w miejsce śmierci i zabijemy wroga, który nas pokonał albo potworka, który powstaje, jeśli wykończyła nas np. grawitacja. W przypadku bossów musimy zbić mu pasek życia do określonego poziomu. Złota zawsze tracimy pewien procent, ale nie powinno nas to za bardzo obchodzić, bo w tej grze jest ono niezbyt ważne – kupuje się za nie jakieś zwykłe przedmioty pokroju buffa na broń. Do levelowania i ulepszania broni czy zbroi korzysta się z soli.

Żeby tego było mało, to kreator postaci, wybór klasy i daru początkowego działa tak samo, jak w dziele Miyazakiego. A w samouczku, po paru prostych przeciwnikach mamy w domyśle zginąć na bossie, ale jeśli jakimś cudem go pokonamy, to co prawda dostaniemy fajne nagrody, choć



od nich oczekiwać niesamowitych zadań, tylko sklepu, szybkiej podróży, ulepszenia broni i paru linijek dialogu.

Do wyboru mamy 8 klas postaci, które w praktyce różnią się tylko tym, jak będzie wyglądało nasze early game. Mają inny ekwipunek i nieco inne początkowe talenty – co da się nadrobić po wbiciu kilku poziomów. Za to ich statystyki są identyczne. W grze jest sporo rodzajów broni oraz dwa główne typy magii – cuda i czary. Ja grałam rycerzem i posługiwałam się moim początkowym mieczykiem, a jako drugą broń miałam jeden z wielkich mieczy. Wiem, że magia jest tu pójściem na łatwiznę, tak samo jak w „Dark Souls 1”, a ludzie zazwyczaj korzystają z paru broni, które są zbyt silne. Ale za to poza bronią-memem, nie spotkacie tu oręża, które do niczego się nie nadaje.

w sumie i tak tego nie przeżyjemy. Czy to nie brzmi dziwnie znajomo? To przecież prolog „Demon’s Souls”, tylko że na statku.

A pamiętacie, jak w „Dark Souls 2” po każdej śmierci kurczył się pasek życia? Cóż, w „Soli i Kościele” ubywa go za każdym razem, gdy dostaniecie mieczem czy innym psem. Natomiast korzystanie z czarów powoduje kurczenie się paska kondycji. Zmiany te są odwracalne – wystarczy usiąść przy kapliczce. Ta mechanika, choć wydaje się mocno karząca gracza, to w praktyce okazała się nie mieć większego znaczenia – przynajmniej dla mnie. O ile już ginęłam z rąk przeciwnika, to zazwyczaj wyglądało to tak, że albo oberwałam serią nieskończonego stunlocka, albo padałam na hita bądź dwa.

Z ciekawych mechanik chciałabym jeszcze powiedzieć o tzw. charmach. Są to szmatki, na które są specjalne sloty przy broni i które można swobodnie zmieniać, a wtedy nadają naszemu orężowi różne właściwości. Najprostszym będzie buff np. magią czy ogniem, ale są też charmsy, które sprawiają, że atakujemy szybciej czy mamy lepszy zasięg. Proste rozwiązanie, ale bardzo mi się spodobało.

Muszę też wspomnieć o kamiennych posążkach, które są porzucane po mapie, a które możemy ofiarować w sanktuarium. Ich ofiarowanie skutkuje pojawieniem się odpowiedniego NPCa. Nie należy

Rozwój postaci na początku może przerazić. Bo widzicie, to jest jedna z największych różnic pomiędzy „Salt and Sanctuary” a „Dark Souls”. Zamiast podnosić konkretną statystykę, to dostajemy gigantyczne drzewko umiejętności... w którym przez większość czasu i tak podbijamy wybraną statystykę. Niestety, struktura drzewka jest taka, że nawet jeśli robimy postać pod zręczność i chcemy np. walczyć kataną, która jest w klasie mieczy i jest bronią klasy drugiej, to musimy levelować po drodze chociażby siłę, która się z tą bronią w ogóle nie skaluje. Za to robiąc build pod jakiś OP wielki miecz pod siłę, musimy po drodze wpakować mnóstwo punktów w zręczność. To nie ma żadnego sensu! Drzewko jest skomplikowane i niepotrzebnie utrudnia budowę postaci. Jeśli nie chcecie jej zepsuć, to lepiej trzymać się 1-2 ścieżek rozwoju, a co za tym idzie – wymaga to dokładnego planowania, bo ciężko będzie się potem przesiąść z, nie wiem, wielkich młotów klasy IV na wielkie miecze klasy V. Mimo, że i to, i to korzysta z siły.

Mimo wszystko gra zachęca do ponownego przejścia, ponieważ czuć różnicę poszczególnych buildów i rodzajów broni. Walka jest przyjemna, a ataki łączą się w efektowne kombosy. Jeśli chodzi zaś o aspekt metroidvanii, to do zebrania są tzw. piętna, których jest łącznie pięć i które umożliwiają poruszanie się po wcześniej niedostępnych miejscach,

ale zbyt nie wpływają na samą walkę. Część z tych zdolności tylko wkurza i równie dobrze mogłyby zostać zastąpione kluczem.

Leczenie jest ograniczone do odpowiednika Estusów, które różnią się od siebie w zależności od tego, do jakiego przymierza gracz należy. Jedne są lepsze, inne są sercobałkami czy trawą. Można zwiększyć ich liczbę odpowiednio levelując postać oraz wykonując zadania dla kamiennego przywódcy swojej wiary.

Grafika jest nierówna, do najpiękniejszych nie należy, choć ma swój klimat. Bardzo spodobały mi się projekty bossów i niektórych potworków, za to ludziki wyglądają jak wyjęte z gry przeglądarkowej z 2005 roku, mają oczy na pół twarzy i hipertelorizm. Ogólnie nie pasują do reszty gry. Pułapek jest sporo i łatwo je przegapić, bo są niewielkie i nieczytelne. Poszczególne lokacje często nie są zbyt oryginalne i składają się z tych samych, kopiowanych assetów, przez co łatwo się pogubić. Wspominałam o tym, że w tej grze nie ma mapy? Bo nie ma, choć wyspa jest ogromna i skomplikowana. To, co sprawdziło się w „Dark Souls”, zupełnie nie działa w „Salt and Sanctuary”. Całe szczęście, że niemal od początku gry można się teleportować między sanktuariami.

Muzyka to jedna z największych wad tej produkcji. Nie żeby była słaba, tylko... Na 23 bossów przypadają trzy soundtracki – z czego jeden jest zarezerwowany na sam finał. Do tego utwór kapliczkowy i kilka eksploracyjnych. Jest ładnie, jest klimatycznie, ale przy tym biednie.

Fabula pozornie jest prosta i na początku gry wydaje się nieciekawa, podobnie jak NPC. Ot, nasz statek się rozbił podczas sztormu, a my wylądowaliśmy na tajemniczej wyspie i musimy odnaleźć oraz uratować księżniczkę, która płynęła z nami, by się hajtnąć z jakimś księciem, co by zapobiec wojnie. Pierwsze rozmowy z bohaterami niezależnymi wydają się sztywne i sztampowe do bólu, ale potem... Potem wszystko się

zmienia, a my zaczynamy rozumieć, że historia „Soli i Kościoła” wcale nie ustępuje tej z gier serii „Souls” oraz próbujemy sobie przypomnieć, co tam gadali NPC na początku rozgrywki. Oczywiście prawie wszystko jest tajemnicze i działa na „domyśl się”, ale powiedziałabym, że nietrudno tu mniej więcej połączyć wątki.

Są dwa główne zakończenia, nieco inne dla każdej frakcji, których z kolei jest siedem. Questy NPC mają to do siebie, że można je ukończyć lub nie, bo się np. zabije bossów w złej kolejności, więc niestety one pozostaną powtarzalne.

A jak ma się sprawa walk z bossami? Cóż, pod pewnym względem jest lepiej niż w „Dark Souls”, bo reskinów się tu nie uświadczysz. Za to walki są często niesprawiedliwe i czasami zastanawiałam się, co robię źle, odpalałam w końcu poradnik i odkrywałam, że po prostu za mało się modliłam do RNGesus. Występują tu takie kwiatki jak niemilec, atakujący nas spoza areny czy takie RNG, że coś musi nas trafić, bo uniknięcie jest fizycznie niemożliwe. A i jeden boss wrzucił mnie w ścianę. Dosłownie. Do tego kwestia odporności... Czasami módlcie się, by przeciwnik nie był odporny np. na cięcia, kiedy po prostu walczyacie mieczem. Bo boss ma 3000 hp, a będziecie go tłuc za 20. Tak, pamięć-

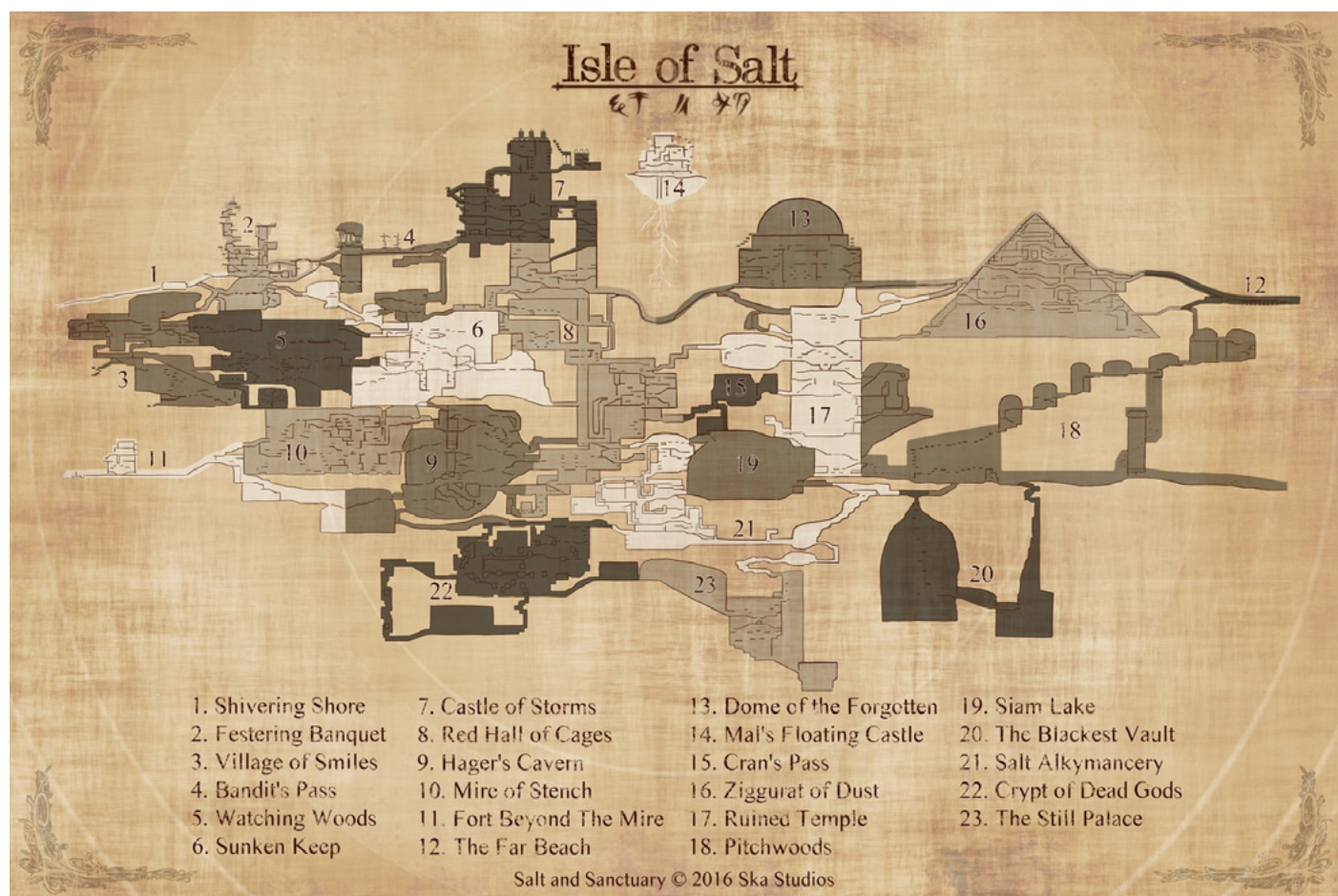


tałam o ulepszeniu broni. Do tego spodziewajcie się nieskończonego stunlocka, wypadania poza arenę, bo zostaliście uderzeni, mnóstwa oneshotów i innych atrakcji. Ale spokojnie, nie wszędzie tak jest. Większość starć wspominam naprawdę miło, choć zazwyczaj szło za łatwo.

Największym bossem „Soli i Kościoła” jest grawitacja. Ta suka zabiła mnie więcej razy niż wszyscy przeciwnicy razem wzięci. Zaczniemy od tego, że w tej grze istnieją obrażenia od upadku, a upadek z większej wysokości jest śmiertelny. Typowych sekcji platformowych jest mało i żadna nie jest jakoś szczególnie trudna, ale są wkurzające, bo jeden błąd kosztuje wiele, a nasz bohater czasami się chwyta krawędzi, a czasami uparcie nie chce tego zrobić, choć powinien. Do tego, jeśli jakiś przeciwnik uderzy nas silnym atakiem (a niektórzy chyba tylko takie mają), to się leeeeci. Daleko i wysoko. Przez całą długą platformę. Prosto ku zagładzie. A potem trzeba się tam przedzierać przez kolejne dziesięć minut. Ataki pewnego bossa potrafią nas tak załatwić nawet, jeśli w teorii byliśmy w takim miejscu, że nie powinny. Ale cóż, twórcy tak bardzo kopiowali „Dark Souls”, że nawet zrobili swoje własne Łoże Chaosu. Gwarantuję wam, że będziecie tę grawitację przeklinać, bo mechanika gry jest pod tym względem niedostosowana do gatunku.

A co z eksploracją? Cóż, jest naprawdę przyjemna, mimo że brak mapy próbuje do niej zniechęcić. Świat jest świetnie połączony (niczym w „Dark Souls 1”), a znajdzki wartościowe i wpływające na rozgrywkę. Do tego dochodzi to uczucie, kiedy będzie kolejna kapliczka czy dokąd doprowadzi nas dana ścieżka. Mimo wszystko mam wrażenie, że taki „Hollow Knight” zrobił to lepiej, implemmentując do gry mapę oraz inaczej rozwiązując kwestię umiejętności postaci. W „Salt and Sanctuary” za często podróżowanie ogranicza nam jakaś świecąca ściana.

To, co do tej pory napisałam brzmi gorzej niż to, co o tej produkcji myślę. Bo widzicie, bawiłam się świetnie i zdecydowanie polecam „Sól i Kościół”, choć to takie „Soulsy dla ubogich”. Jeśli jesteście miłośnikami gatunku, to zdecydowanie powinniście to ograć, bo raczej się nie rozczarujecie, gdyż to ta sama gra, tylko w innym opakowaniu. Wymagająca i satysfakcjonująca walka? Jest! Różnorodne i ciekawe walki z bossami? Są! Gęsty klimat i poukrywana historia? Jeszcze jak! Ta prostytutka grawitacja? Niestety... Uważam, że warto, naprawdę, choć nie jest to gra doskonała i dałabym jej ocenę 7/10. Ale jeśli nie jesteście brudnymi każualami to raczej zakupu nie pożałujecie.



MANAD.PL



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

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

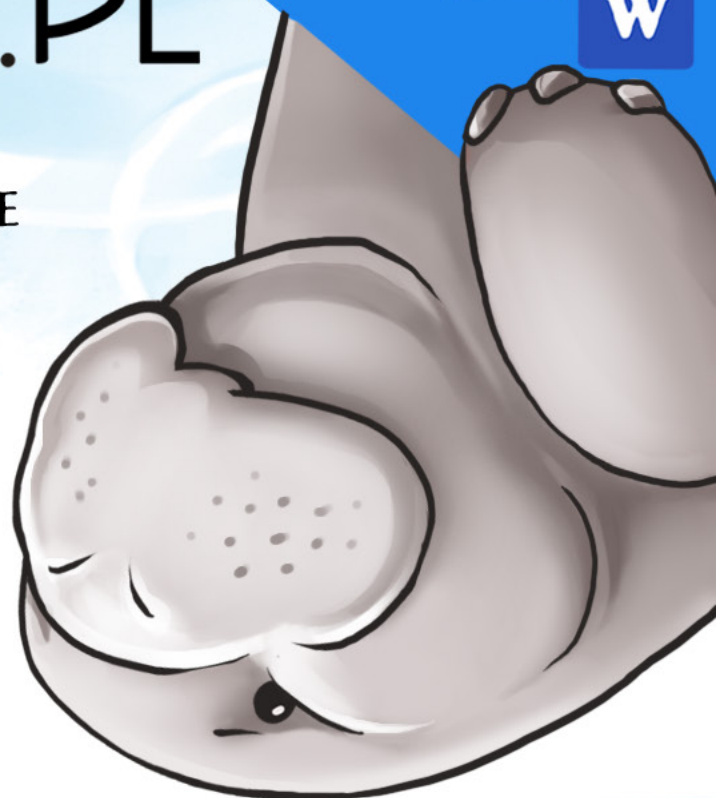
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

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

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

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





Solar Flare Series

The Story of Fallen Sun

Czy ciekawiło was kiedyś, drodzy czytelnicy, co by było, gdyby do MLP dodać trochę więcej akcji, fantastyki, mroku, historii i walki? Witam wszystkich miłośników Solarnego jak i zarazem Lunarnego Imperium! Chciałbym przedstawić wam kilka faktów związanych z nowo powstającą serią animowaną o tytule „Solar Flare”. Niestety artykuł nie będzie dotyczył eksplozji słonecznych, ale postaram się zapewnić wam sporą dawkę ciekawostek i wiedzy na temat tej serii.

» *Twilightlot*

Nasuwa się tu pewne ważne pytanie. Czym to właściwie jest? I jak to się ma do MLP? Dlaczego Solar, a do tego Flare? Już wyjaśniam. Od pamiętnych lat w fandomie powstawało dużo różnych fanfików związanych z odrębnymi lub alternatywnymi wizjami świata kucyków. Począwszy od motywów sprzed wydarzeń kanonicznych i innych tego typu rzeczy, do niezwyklej historii związanych z miłością Sombry i Luni czy Celestii. Hasło, a szczególnie nazwa, „Solar Flare” jest związana z alternatywną wizją Celestii jako tej złej, która została zesłana przez Lunę na 1000 lat w otchłań gorącego słońca za jej nieuprzywilejowane zachowanie podczas ery panowania dwóch siostr.

Oczywiście osoby, które zbierają karty kolekcjonerskie do gry z serii My Little Pony CCG (Collectible Card Game) wiedzą, że na karcie

„Troublemaker” z 2015 roku pojawiła się postać o imieniu Nightmare Star. Jest to wizja księżniczki słońca jako złej tyrańskiej królowej... Co więcej, w odcinku 10. sezonu 7. z 2017 roku, pojawiła się kolejna wersja tej postaci – Daybreaker. Była to mara, imaginacja wyśniona przez wyobraźnię Starlight Glimmer. Nasuwa się tu pewne pytanie: jaka jest różnica między tymi postaciami? Można powiedzieć, że praktycznie żadna, chociaż... Serial animowany „Solar Flare”, który będzie składać się z kilkudziesięciu odcinków poruszających tę tematykę, będzie przedstawiać tytułową Solar Flare, która jednocześnie pełni rolę Nightmare Star oraz Daybreaker. Nie będzie to klasyczna animacja, która pokazuje tylko walkę dobra ze złem, lecz poruszy także wątki miłosne, poważne, smutne i dramatyczne. Seria jest cały czas w produkcji i będzie wzorować się na starożytności, średniowieczu oraz motywach fantastycznych.

Kilka słów o fabule oraz krótkie streszczenie części pierwszej i drugiej. Akcja dzieje się przed sezonem 8. w kanonicznym MLP. Król Sombra wraz z Radiant Hope, której póki co nie ukazano w serii, chce odzyskać władzę nad Kryształowym Królestwem, lecz tym razem w zupełnie inny sposób. Tyran tworzy coś w rodzaju zwoju, który zaklina czarną magią, aby ten po rozwinięciu przeklął ofiarę. Klątwa ma trwać do momentu jego zniszczenia. Król nakazuje wysłać zwój do Celestii. Jednak, jak można się domyślić, przypadkowo, mimo kontroli zwojów dokonywanej

przez Star Swirla, przeklęta rzecz i tak dostaje się w kopytka księżniczki. Przeklęta Celestia ubrana w czarny płaszcz, wybiega z zamku o północy i kieruje się w stronę Drzewa Harmonii, aby pozyskać moc Elementów Harmonii, co niestety kończy się porażką. Rozwścieczona księżniczka obmyśla inny plan i kieruje się w stronę ruin Zamku Dwóch Sióstr. W zakazanej bibliotece znajduje zaklęcie, które zmienia bieg wydarzeń i pozyskuje Elementy Harmonii sprzed 800 lat, po czym zmienia się w Nightmare Star. W międzyczasie Twilight zostaje przebudzona przez ogromną eksplozję magicznej energii. Ukazuje się jej duch Drzewa Harmonii, który wręcza jej tajemniczą książkę o magii czasu i przestrzeni. Nightmare Star chce przejąć władzę w Canterlocie, lecz nie robi tego sama. Wkraczając do Ponyville, za pomocą solarnej magii, przejmują kontrolę nad królewskimi strażnikami i całą gwardią. Z czasem jej armia zaczyna odczuwać skutki klątwy. Żołnierze zaczynają przypominać dosyć niepokojące istoty zwane później Spaleńcami. Luna, będąca w letargu, zostaje przebudzona przez koszmar, w którym ukazuje się jej wizja spalonego Ponyville. Odczuwa silne cierpienie jednego ze strażników, który zobaczył nową postać Celestii. Księżniczka Nocy po przebudzeniu jest zmartwiona i dezorientowana. Niestety sen okazał się realny... Luna, będąc w dolnej części hali zamku w Canterlocie, usłyszy wybuch, a następnie dojdzie do konfrontacji z siostrą. Niefortunnie, pokojowa rozmowa zakończy się fiaskiem, co rozpoc-

nie tak zwane „Oblężenie Cytadeli” – pierwsze starcie między siłami strażników Luny i Celestii. Jak później się okaże, dojdzie do walki między dwoma wcieleniami Celestii. Ogień najlepiej zwalczać ogniem, jak to mówią...

Jakie dokładnie motywy pojawią się w uniwersum i co jest odwzorowane? Po erze panowania Nightmare Star, Equestria podzieli się na dwa główne imperia. Jednym z nich będzie Imperium Księżycowe, które zrodzi się z rozłamu społeczeństwa przez wielką wojnę. Kraina mroku, strachu, ale zarazem świat ciszy i spokoju, stroniący od wszelakich solarnych stworzeń. Po załamaniu mentalnym Luny, imperium będzie pełnić funkcję państwa dla wyznawców religii lunarnej, a także nie będzie tolerować innych ras. Drugim będzie Imperium Solarne, które zostanie stworzone za panowania Daybreaker. Będzie to państwo pełne pustyń i piasków oraz klimatów rodem ze starożytnego Rzymu. Będzie panować tutaj Kult Wiecznego Słońca i Ognia Niebiańskiego. Będzie to miejsce dla kucyków kochających dzień, wyznawców kultu oraz weteranów wpatrzonych w postać Daybreaker. Kryształowe Królestwo zostanie zaatakowane przez Sombę, lecz te dwa imperia połączy sojusz, gdyż Daybreaker wymknie się nieco spod kontroli... Motyw psychologiczny będzie dotyczyć walki Luny z Nightmare Moon, czyli samą sobą. Przejdzie ona pewną przemianę wewnętrzną, gdyż zapanuje nad nią kontrolowana wcześniej Nightmare Moon.



Wątki poboczne również w przyszłości pojawią się i będą związane z historiami bohaterów i postaci takich jak Filary Equestrii oraz ugrupowań, które zostaną utworzone podczas wydarzeń z głównego wątku fabularnego m.in. Forest Rangers czy Umbra Empire. Sama seria będzie posiadać dwa zakończenia, które będą zależeć od woli samego oglądającego. Jednym z większych wątków, poza głównym motywem, będzie tak zwana „Historia Arcane Flame”, „Listy od Z.” oraz „Pamiętniki z Solarnego Imperium” czy „Kroniki Kryształowego Serca”. Specjalne odcinki również są planowane, ale na ten moment nic nie wiadomo.

Seria obecnie posiada pierwszą część oraz dwa zwiastuny na kanale Twilighlota. Druga część wraz ze zwiastunem jest planowana na okres wakacyjny, a w święta ma ukazać się specjalna animacja poświęcona nocy wigilijnej. W przyszłości planowane są kolejne części oraz fanfik bazowany na tej serii. Sama animacja jest tworzona w programie Source Filmmaker na starym silniku dla gier Source stworzonego przez Valve. Oprogramowanie jest nieco przestarzałe ze względu na brak podstawowych funkcji związanych z fizyką obiektów czy oświetlenia globalnego, ale idealnie nadaje się do animowania modeli oraz tworzenia krótkich scen akcji. Sama praca w programie jest dosyć oporna i animowanie zajmuje bardzo dużo czasu ze względu na liczne błędy i niestabilność programu, ale po przyzwyczajeniu się nie jest

to takie uciążliwe. Planowane jest przeniesienie się na dość solidniejszy program do animacji 3D, taki jak Autodesk Maya czy Blender ze względu na większe możliwości graficzne, jak i techniczne. Blender i Maya są programami do tworzenia grafiki i modelowania oraz symulowania obiektów w przestrzeni trójwymiarowej na poziomie zaawansowanym. Modele kucyków i martwej natury są zapożyczane z oficjalnej strony SFM Ponies. Oczywiście modele i tekstury OC oraz innych niezbędnych elementów otoczenia są tworzone ręcznie w Blenderze w wysokiej rozdzielczości. Natomiast efekty FX oraz obróbka scenerii jest wykonywana w programach dostępnych w pakiecie Adobe. Do ekipy filmowej należą obecnie osoby z różnych stron świata, które są bardzo dobrze wykwalifikowane w dziedzinie aktorstwa głosowego i pomocy technicznej. W skład zespołu wchodzi, między innymi, aktorzy głosowi tacy jak: Kriz, Midnight29, BigApplePie, a także artyści: Certedia, FluttershyNimation, Francis, Ailish, Ajabu, RottenTotten i inni.

Mimo że MLP jakie znamy już się skończyło, nie należy tracić nadziei, tylko spoglądać na pracę wspaniałych artystów naszego kochanego fandomu! Pozdrawiam gorąco wszystkich czytelników!

In Nomine Celestia! I niech słońce będzie z wami!



Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?

Chciałbys zrobić coś dla literackiego półświatka fandomu?

Masz trochę wolnego czasu i nie wiesz jak go zagospodarować?

Klub Konesera szuka nowych moderatorów.

Mile widziane są osoby ogarnięte, potrafiące podtrzymywać dyskusję.

O więcej informacji możecie zapytać na serwerze Klubu.

Klub Konesera
Polskiego Fanfika



DISCORD

Cookie 

Przytyj z Equestria Times

Vol. 3

Lato to czas na odpoczynek i dogadanie sobie po ciężkim treningu, by zdobyć upragnioną, wakacyjną figurę. W czasie panującej pandemii wypady za granicę lub zwyczajnie do ulubionej budki z fast foodem mogą być utrudnione, z tego powodu, po raz kolejny, przygotowaliśmy dla Was kilka sprawdzonych przepisów od członków naszej redakcji. O idealny kształt sylwetki trzeba dbać!

» Redakcja

Moonlight

Najlepsze bułki do burgerów, jeśli chcesz mieć puszyste pieczywko bez wydawania grubych cebulionów

Ten przepis na bułki jest tak mało wymagający, że nawet mój stary piekarnik, który grzeje tylko od dołu i nie pokazuje temperatury podczas pieczenia, daje sobie radę. Ponadto to świetna alternatywa dla splukanych studentów, bo nie wymaga drogich składników i pozwala zaoszczędzić na gotowcach, które potrafią kosztować niemałe sumy. Do tego bułki wychodzą miękkie, duże i ze słodką nutką, przez co mogą być też podawane np. z masłem orzechowym, jako sycący deser. Zależnie od uformowanego kształtu, można je wykorzystać do burgerów, hot dogów, czy innych pyszności, zdeteminowane przez naszą zachciankę. Same korzyści.

Składniki na ciasto (6 dużych bułek lub 8 średnich):

- 440-500 g mąki pszennej typu 480
- 250 ml ciepłego mleka
- 4 łyżki cukru



- 2 saszetki suszonych drożdży lub 50 g świeżych (ze świeżymi wychodzą lepiej)
- łyżka oleju
- łyżeczka soli
- jajko (uprzednio roztrzepane)
- kopiała łyżeczka masła

Ewentualne dodatki na bułki:

- żółtko + 2 łyżki mleka
- sezam, mak lub twardy, starty ser

Do dużej miski wlewamy mleko z suchymi drożdżami lub roztworem ze świeżych drożdży. Dodajemy do nich olej, cukier i zostawiamy na kilka minut, aż drożdże zaczną pracować. Potem dodajemy roztrzepane jajko, roztopione i przestudzone masło oraz przesianą mąkę z solą. Po dokładnym wymieszaniu składników, powstałą mieszaninę przekładamy na stolnicę lub blat posypany mąką. Wyrabiamy ciasto mocno, rozciągając je po blacie, aż stanie się elastyczne i trochę lepkie.

Przygotowujemy sobie blaszkę, wykładając ją papierem do pieczenia i delikatnie smarujemy papier olejem. Formujemy 6-8 bułek i odstawiamy je w ciepłe miejsce do wyrośnięcia, przykryte folią (można to zrobić już bezpośrednio na blaszce). Wierzch wyrośniętych bułek smarujemy roztworem żółtka z mlekiem i posypujemy wybranymi dodatkami.

Pieczemy je ok. 15-20 minut w temperaturze 220°C. Jeśli nie ma się piekarnika z termoobiegiem, warto upiec bułki na najwyższej półce, aby upiekły się równomiernie.

Gofery dla średnio wymagających smakoszy

Używam tej receptury od lat i jeszcze nigdy mnie nie zawiodła. Przepis na tyle prosty, że nawet dziecko potrafiące obsługiwać mikser sobie poradzi. Zaś same gofery wychodzą dość chrupiące i miękkie w środku, a takie są przecież najlepsze!

Składniki na ciasto (ok. 10-14 prostokątnych gofrów):

- 2 ½ szklanki mąki pszennej
- ½ szklanki cukru
- ¾ szklanki mleka
- 1 szklanka wody
- ½ szklanki oleju
- 4 jajka
- 1 łyżeczka proszku do pieczenia lub sody oczyszczonej
- 1 opakowanie cukru waniliowego
- szczypta soli
- ewentualnie kilka kropel ekstraktu o wybranym smaku lub sok i skórka z cytryny



Żółtko i białko z jajek rozdzielamy do dwóch różnych naczyń. Następnie do żółtek dodajemy olej z cukrami i ucieramy na puszystą masę za pomocą miksera na najwyższych obrotach (trwa to ok. minutę). Do mieszaniny dodajemy mleko (można zastąpić je maślanką lub jogurtem naturalnym), wodę, proszek

do pieczenia i, ostrożnie mieszając, dodajemy małymi partiami mąkę, aż do otrzymania jednolitej, dość gęstej masy.

W międzyczasie ubijamy białka ze szczyptą soli na sztywną pianę. Gotowy układ gazu zdyspergowanego w fazie białkowej dodajemy do wyjściowego roztworu i mieszamy ostrożnie z pomocą szpatułki lub łyżki.

Tak przygotowane ciasto wlewamy na dobrze rozgrzaną, natłuszczoną gofrownicę i pieczemy aż do zarumienienia (w mojej to ok. 2,5 min). Upieczone gofry zostawiamy jeszcze na chwilę w otwartym urządzeniu do odparowania i przekładamy na kratkę do ostudzenia, tak, by gofer miał od spodu dostęp do powietrza.

Deser można podawać sam, z cukrem pudrem, dżemem lub innym ulubionym dodatkiem. Jak głosi stara mądrość studenta, limitem jest jedynie stan naszego portfela!

Po prostu gulasz bananowy

Proste, tanie, szybkie i smaczne danie z egzotyczną nutką, gdy macie już dość jedzenia makaronu z serem i ketchupem kolejny dzień z rzędu. Nie wymaga wielu składników, czy jakichś specjalistycznych sprzętów. To po prostu gulasz z bananami.

Składniki:

- Pierś z kurczaka
- jedna mała cebula
- 2-3 banany (zależnie od wielkości)
- ½ szklanki wody
- kilka łyżek koncentratu pomidorowego lub przecieru
- curry
- papryka słodka i/lub ostra
- sól i pieprz
- dodatkowo: imbir, chilli i/lub kurkuma – według uznania
- ryż lub kasza



Pierś kurczaka kroimy w drobną kostkę i przyprawiamy solą, pieprzem i papryką (ilość wedle gustu), po czym podsmażamy z posiekaną cebulką. Usmażone składniki przenosimy do garnka i zalewamy wodą. Dorzucamy do tego banany w kawałkach i zaczynamy gotować na małym ogniu. W trakcie grzania, do gulaszu dodajemy curry i pozostałe dodatkowe przyprawy. Całość dusimy do czasu, aż część wody odparuje z garnka i sos stanie się gęstszy

Oddzielnie przygotowujemy ryż lub kaszę, według uznania i znajomości swoich możliwości. Gotowe zboża polewamy gulaszem i podajemy na ciepło. Można udekorować pietruszką, by nadać danu wykwintności rodem z baru mlecznego.

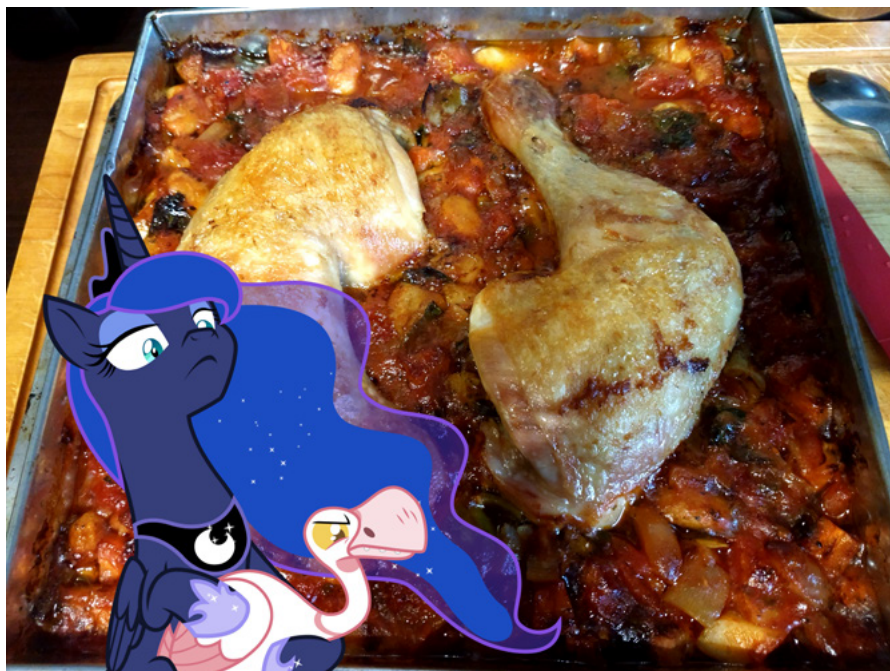
Solaris

Odrobina Francji w polskim stylu, czyli cassoulet.

Cassoulet to połączenie zapiekanki z gulaszem, a składniki do niego użyte są mało „francuskie”, patrząc przez pryzmat stereotypów o kraju z Loarą.

Składniki na blachę 25x25 cm:

- biała fasola (suszona) – 200 g
- liść laurowy – 1 szt.
- włoszczyzna – 400 g
- cebula – 1 szt.
- czosnek – 1 ząbek
- boczek (przerośnięty) – 100 g
- olej słonecznikowy – 2-3 łyżki
- udka kurczaka – 2 szt.
- sól
- pieprz
- obrane pomidory – 2 puszki
- bulion warzywny – 300 ml
- majeranek – 1 łyżeczka
- cukier – 1 szczypta



Fasolę płuczemy w zimnej wodzie, a następnie zalewamy i zostawiamy na noc, aby spęczniała. Następnego dnia ją odcedzamy, znowu płuczemy, zalewamy po raz kolejny wodą i gotujemy z dodatkiem liścia laurowego. Gotujemy ją przez około jedną godzinę, w razie czego dolewając gorącej wody.

Włoszczyznę, cebulę i czosnek obieramy, kroimy w kostkę, zaś boczek pozbawiamy skóry i kroimy na mniejsze kawałki. Boczek podsmażamy na nieprzywierającej patelni, następnie zdejmujemy z ognia i odstawiamy na bok.

Udka kurczaka myjemy, osuszamy i obsmażamy na gorącym oleju, z kolei włoszczyznę, cebulę i czosnek podsmażamy na tłuszczu z patelni po smażeniu boczku. Dodajemy pomidory z puszki wraz z sokiem oraz fasolę z boczkiem, mieszamy wszystko i czekamy aż do zagotowania, doprawiając majerankiem, solą, cukrem i pieprzem.

Fasolę z włoszczyzną i boczkiem przekładamy do żaroodpornego naczynia lub blaszanej foremki, układamy na niej udka z kurczaka i pieczemy w piekarniku rozgrzanym do 180°C przez 75 minut, aż udka z kurczaka się przyrumienią, a wierzch będzie chrupiący.

Blackie

Zasłodziś się, zanim spożyjesz, czyli tęczowe babeczki!

Znudziły Ci się zwykłe babeczki? To machnij tęczowe! Nakład pracy potrzebny do ich wykonania jest naprawdę niewielki, a efekt z pewnością wywoła uśmiech na buziach istot, które masz zamiar nakarmić.

Składniki:

- 125g masła
- 125g cukru
- 125g mąki
- 2 jajka
- szczypta soli

- 1 łyżeczka proszku do pieczenia
- cukier waniliowy
- 3 łyżki mleka
- barwniki spożywcze (ja korzystałam z barwników w płynnej formie)

Miękkie masło (takie, które ma temp. pokojową) ucieraj z cukrem i cukrem waniliowym, dodaj jajka i dalej ucieraj. Cały czas miksując, stopniowo dodaj mąkę z proszkiem do pieczenia i solą. Na samym końcu dodaj mleko.



Wyrobione ciasto podziel na 5 równych porcji i każdą zabarw na inny kolor. Wystarczy szczypta barwnika w proszku lub kilka kropel takiego płynnego. Do foremek (mogą być papierowe papilotki, chociaż ja wolę korzystać z silikonowych, bo mają wtedy lepszy kształt) włóż po małych porcjach każdego koloru – wedle uznania. Wypełnione foremki wrzuc na blachę i piecz 20 minut w piekarniku nagrzanym do 200°C.

Kargule

Czym są kargule? To niepozorne kotleciki, które nasycą największego głodomora! Są nieco nieforemne i czuć od nich porem... ale z pewnością są ciekawą opcją obiadową. Nie pytajcie mnie o nazwę, nie mam pojęcia. Moja mama, która mi ten przepis dała, również.

Składniki:

- 2 piersi kurczaka
- 1 por
- 2 łyżeczki Vegety
- 2 łyżki zwykłej mąki
- 2 łyżki mąki ziemniaczanej
- 2 jajka
- żółty ser (ilość wg uznania)
- przyprawy wg uznania



Przygotowanie karguli zaczyna się tak naprawdę co najmniej pół dnia przed tym, kiedy zamierzamy je spożyć!

Pokrój mięso i pora, wymieszaj z Vegetą i zabezpiecz pojemnik folią spożywczą. Tak przygotowaną mieszankę wrzuc do lodówki i pozostaw na 12-24h.

Tuż przed smaženiem dodaj do mieszanki oba rodzaje mąki oraz jajka i wymieszaj. Dorzuć drobno starty ser i ulubione przyprawy (polecam bazylię, oregano, a nawet ostrą paprykę!).

Ponownie wymieszaj wszystko. Smaż na oleju, wlewając mieszankę jak ciasto na naleśniki – chochelką :)



PROSTO W CZEREP

PONY-BERSERKER

PODCZAS EPIZODU
"EFEKT WYLINKI"
(S8E11)

SPIKE,
CZEMU MASZ
SKRZYDŁA?!

NIE WIEM!

P-B
2018

MAM NADZIEJĘ, ŻE
PRZYPADKIEM NIE ZOSTANIESZ
KSIĘŻNICZKĄ...

TA, PODZIĘKUJĘ,
WYSTARCY MI
KSIĘŻNICZKOWANIA
DO KOŃCA ŻYCIA.

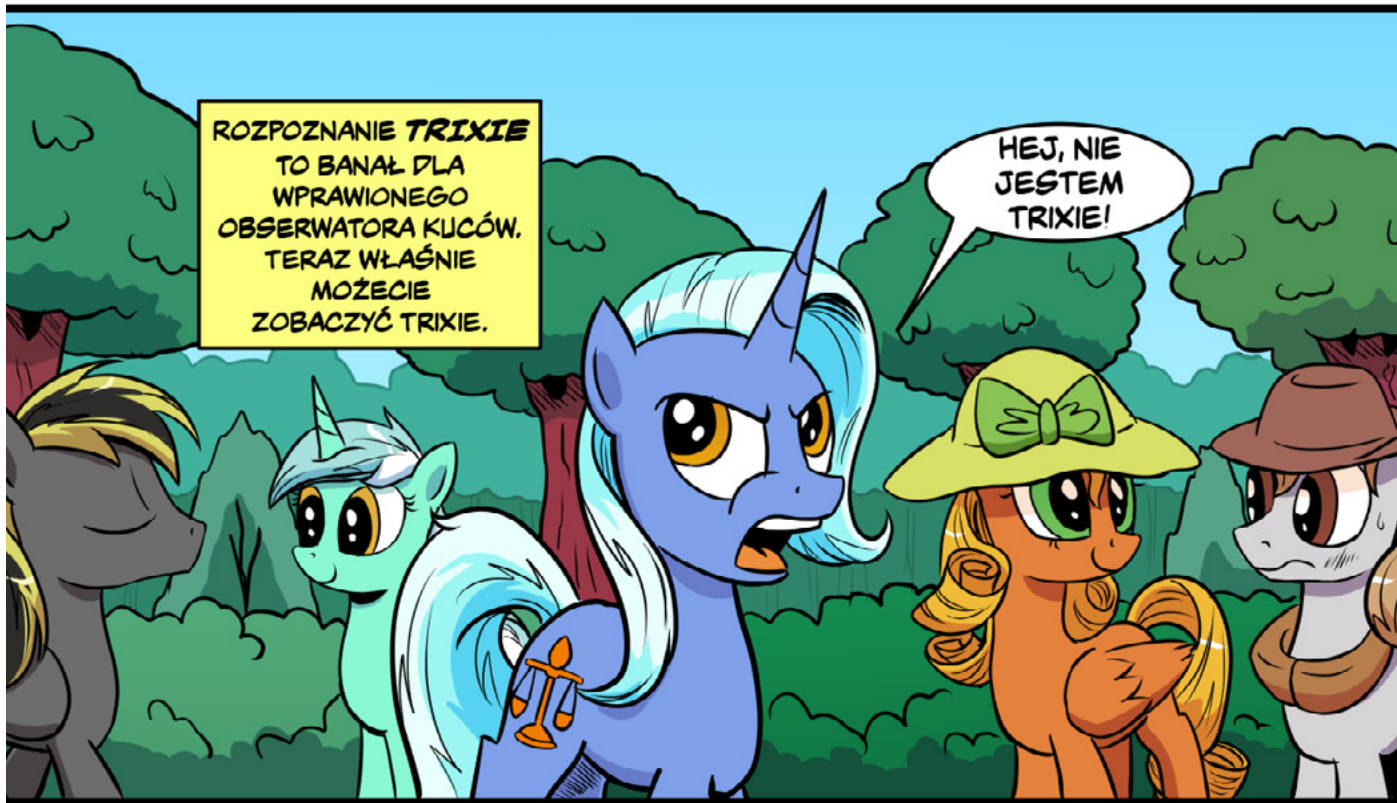
patreon.com/PonyBerserker

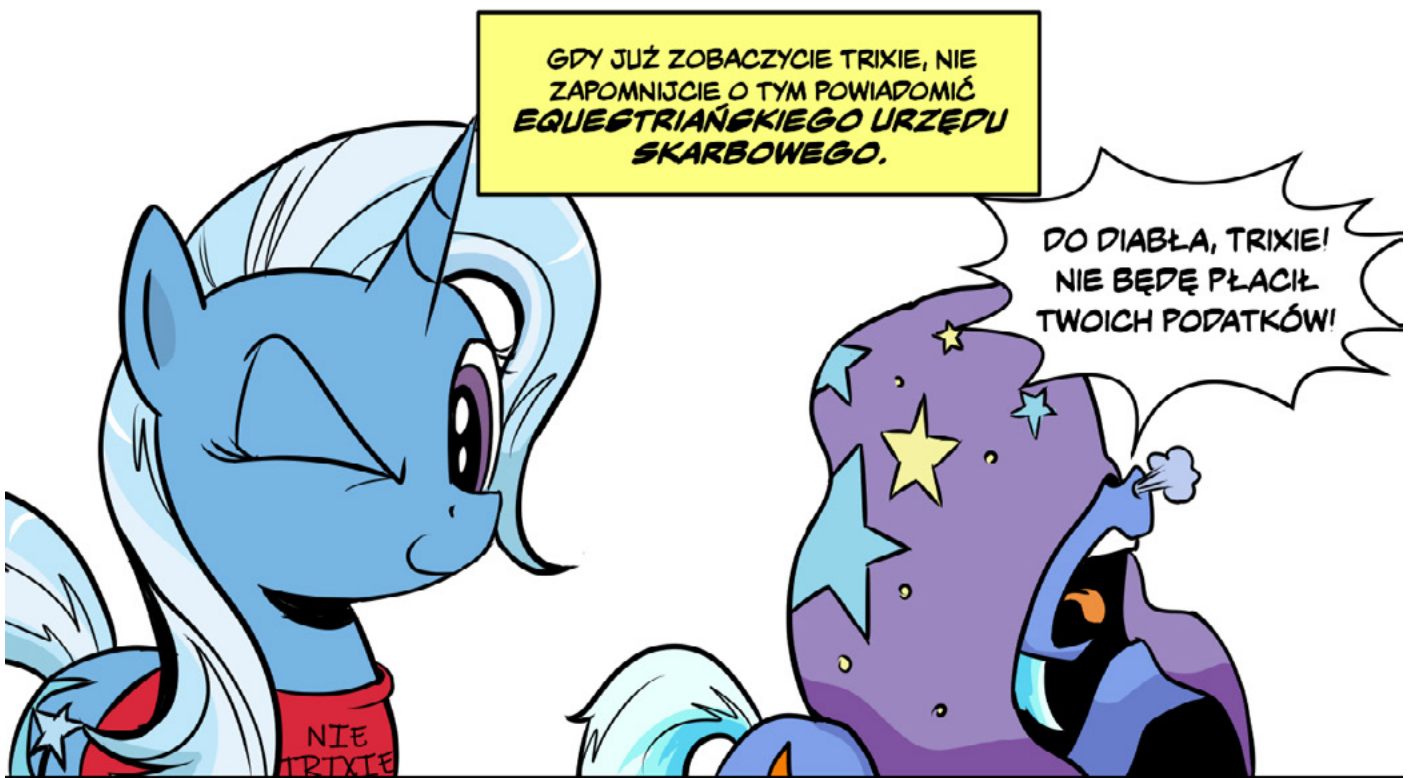
pony-berserker.deviantart.com

JAK ROZPOZNAĆ TRIXIE

FABUŁA:
MIDNIGHT--BLAZE
I PONY-BERSERKER

GRAFIKA: PONY-BERSERKER





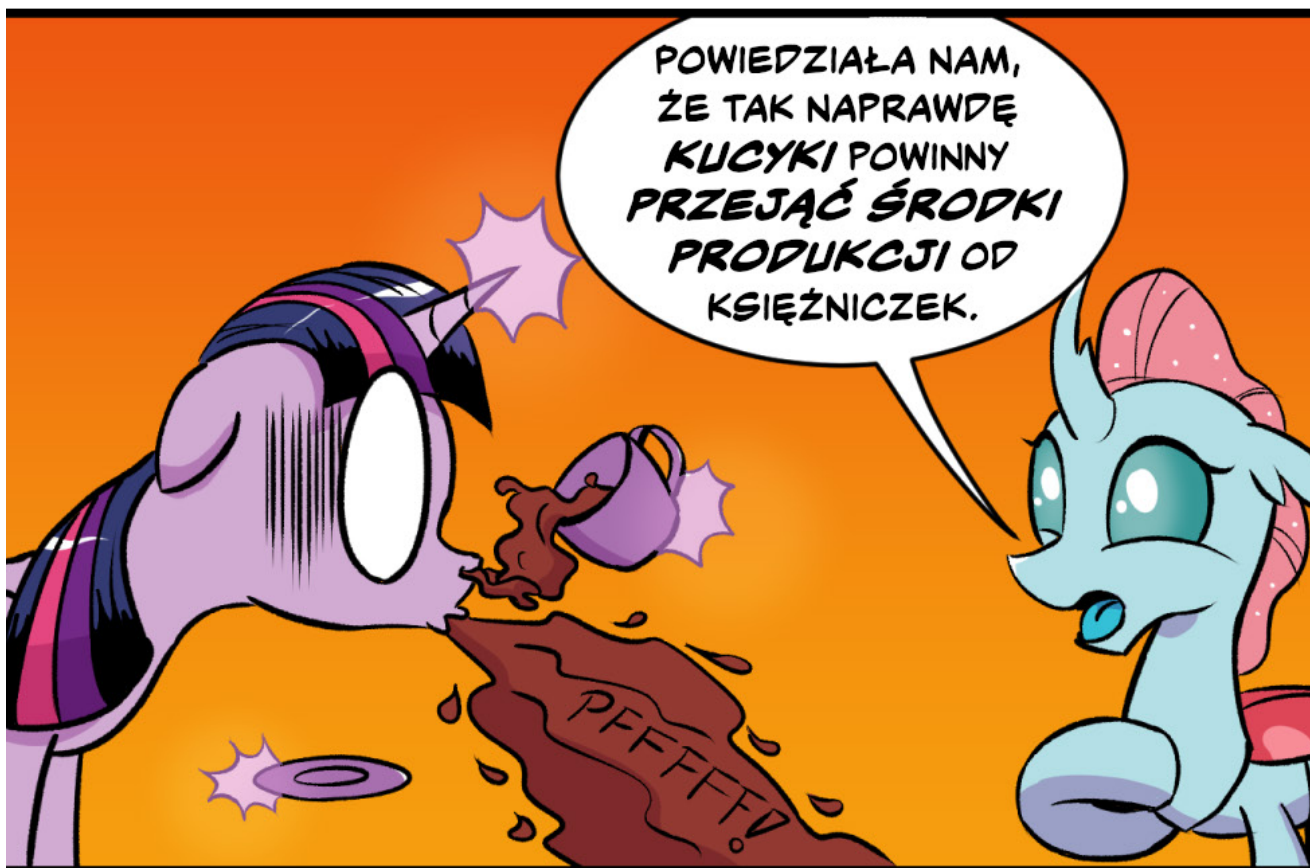
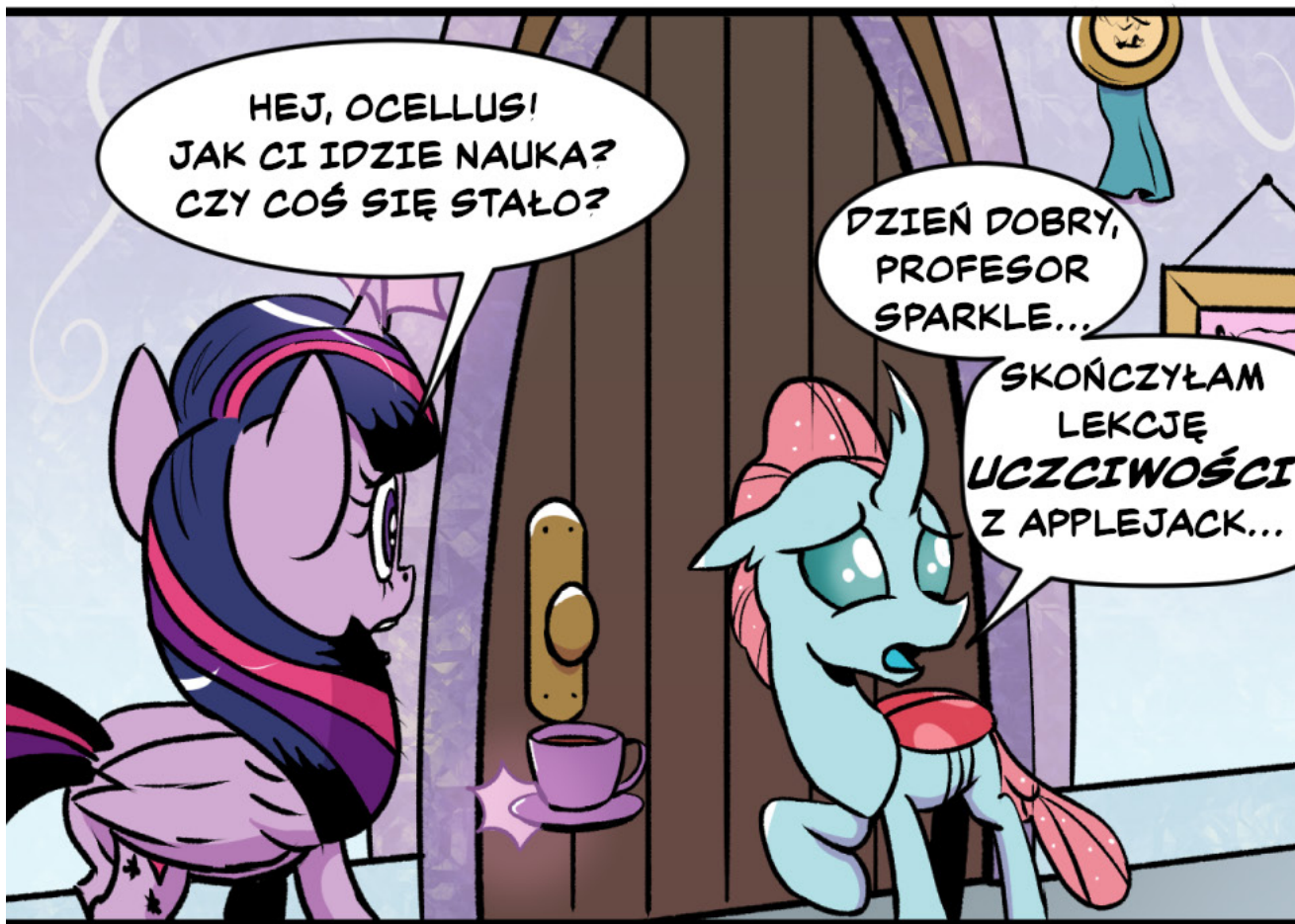
pony-berserker.deviantart.com

NIE BYŁ WYPRÓBOWANY

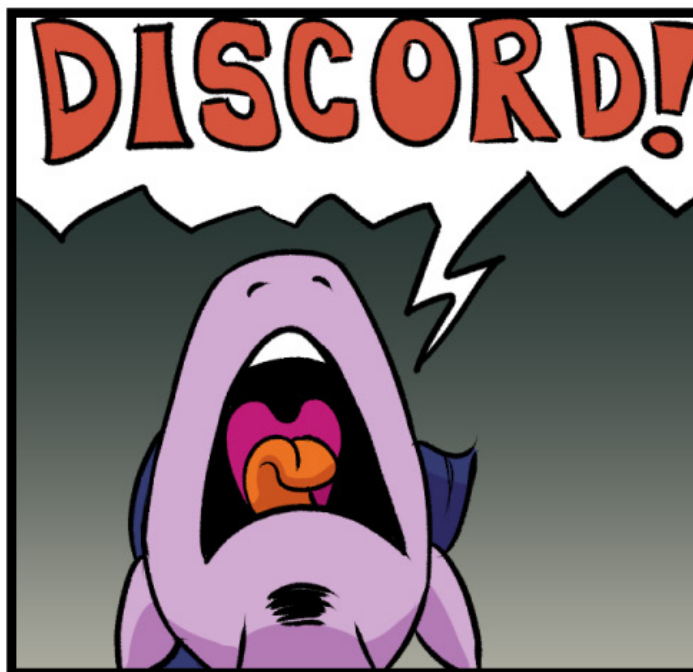
GRAFIKA: PONY-BERSERKER

FABUŁA: PONY-BERSERKER

I MIDDY







patreon.com/PonyBerserker

deviantart.com/pony-berserker

