

10/2020

EQUESTRIA
TIMES

41

Chyba słyszę pukanie FBI
Redakcyjna recenzja Cuties
Wycieczka do Krainy Grzybów
Magiczna przygoda z Teo
Gdzie drwale rąbią, tam Sosna leci
Wywiad z kolejnym członkiem DTP



Witam wszystkich!

Kolejny miesiąc, kolejny numer... Jak już zapowiedzieliśmy w naszych mediach społecznościowych, chcemy powoli poszerzać horyzonty i przekształcać się z czasopisma stricte kucykowego w czasopismo ogólnopopkulturowe.

W tym numerze mamy dla Was wywiad z kolejnym członkiem naszej redakcji, Sosną, który wraz z Macterem zajmuje się składem numeru. Kolejnym wartym polecenia artykułem jest „Wycieczka do Krainy Grzybów” od Teo, który podaje informacje wprowadzające do grzybobrania. Jesień już w pełni, więc siłą rzeczy możecie chcieć wybrać się do lasu na grzyby. A nuż ktoś z Was zainteresuje się tematem mocniej i tym samym odkryje swoje nowe hobby?

Mamy też dla Was recenzję netflixiowej produkcji „Cuties”. Obejrzelismy ją dla Was tylko dlatego, abyście Wy tego nie musieli robić. Dlaczego? Zajrzyjcie do numeru i dowiedzcie się sami!

A teraz zapraszam Was do lektury wyżej wymienionych i innych artykułów w numerze.

» *Solaris*



Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktorzy wicenaczelni – 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., Teo, Zodiak

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

PUBLICYSTYKA

Sosna – wywiad.....	4
Co by było gdyby.....	7
Red Mad – wywiad.....	10
My Little Pony: Pony Life – recenzja.....	14

FELIETONY

Hawajska na zgodę.....	17
------------------------	----

POZOSTAŁE

Jasny Gwint, czyli aktywowałeś moją kartę-pułapkę, Geralt!.....	18
Droga samuraja jest drogą konsolową, czyli recenzja „Ghost of Tsushima”.....	21
Bardzo nisko w trawie, czyli bezpieczne grzybobranie z Equestria Times.....	25
„Hollow Knight”, czyli pieśń o małym rycerzu.....	27
My next life as villainess – recenzja.....	30
Twerkuj dla Szatana.....	32

FANFIK

Władcy Wiatru.....	40
--------------------	----

MIKS ARTYSTYCZNY

Konkurs rysowniczy Czarna Śmierć.....	50
Moon nie jest pracoholiczką.....	53



facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:
The-Wizard-of-Art, Timelmpact,
chainchomp2, cloudyglow,
petraea, frownfactory, mindite99



Sosna – wywiad

Witam w kolejnym wywiadzie, który umożliwia bliższe zapoznanie się z ludźmi z naszego prywatnego gulgą, dla niepoznaki nazywanego redakcją *Equestria Times*. Dziś mam przyjemność porozmawiać z Sosną. Jako osoba z działu DTP sprawia, że suche teksty z Google Docs przeistaczają się w tak cudnie wyglądający magazyn. Oprócz tego, Sosna jest też redaktorem i jako moderator zajmuje się pilnowaniem porządku na forum MLPPolska.

» Gray

Gray: Witaj, Sosna, bardzo mi miło, że zgodziłeś się na ten wywiad. Jesteś w redakcji już od dłuższego czasu. Opowiedz, co sprawiło, że zostałeś częścią redakcji? Jak natknąłeś się na nasz magazyn o pastelowych osiołkach?

Sosna: Czy się natknąłem? W sumie bym tego nie powiedział. Na forum byłem, zanim ET powstało, także miałem okazję trochę z boku obserwować przemiany, jakie zachodziły, od Brohoofa, przez wielki rozłam pisma na Brohoofa i Manezette, a także ostatecznie powstanie ET. Natomiast, jeśli pytanie brzmi, odkąd zacząłem się udzielać w ET, to była to recenzja NieR: Automata z numeru 17, czyli już kawał czasu temu. Pamiętam, że wtedy zapytałem Cahan, czy byłaby opcja, żebym napisał recenzję gierki do ET, bo strasznie chciałem się podzielić moją opinią na jej temat, a recenzje Steama wydawały mi się być użyteczne do tego celu, jednak w natłoku wszelkich innych po prostu by zagięła w akcji.

Toteż idealnym pomysłem wydało mi się wtedy napisać do ET, bo istniała większa szansa, że ktoś faktycznie przeczyta tę recenzję. No i po tym tekście Cahan zaproponowała mi zostanie w stałym składzie redakcji, co też zrobiłem i recenzowałem głównie filmy, seriale i gierki.

Gray: Praca działu technicznego może się wydawać czarną magią. Mógłbyś przybliżyć czytelnikom, czym tak właściwie się zajmujesz?

Sosna: Zasadniczo to Macter jest, że się tak wyrażę, głównodowodzącym magiem działu DTP, ja dołączyłem, bo z DTP było naprawdę krucho, więc przez parę numerów byłem akolitą na przyuczeniu, by zostać starszym pomocnikiem głównego maga. Początkowo miał mnie przyuczać Pisklakozaur, ale z nim jakoś kontakt się urwał, po czym zrezygnował i do treningu doszło dopiero, gdy Macter powrócił. Historyjka mojego dołączenia do działu technicznego przedstawiona, przejdźmy zatem do meritum. DTP zajmuje się przekształcaniem tekstów z surowych dokumentów oraz grafik dostarczanych przez redaktorów w gotowe strony magazynu za pomocą magicznego programu Adobe InDesign. To w nim formatujemy teksty, dokładamy grafiki i sprawiamy, żeby magazyn trzymał się kupy i nie rozpadał w dłoniach (he he). Ale w sumie większość przydatnych funkcji i skrótów dla składu konkretnie ET opracowali Macter z Pisklakiem. Ja tylko korzystam z ich pracy, niejako wciąż ucząc się tego programu.

Gray: Obecnej chyba bardziej zajmujesz działem technicznym, ale nie można zapominać, że wcześniej twoją działalką było też pisanie tekstów. Jak przychodzi ci pisanie? Jesteś typem, który łatwo znajduje pomysły na nowe teksty czy raczej nie?

Sosna: Czy łatwo znajduję pomysły na nowe teksty? Raczej nie i zawsze najgorzej jest mi się zebrać do napisania czegokolwiek. Ale jak już zacznę, to jestem w stanie się spiąć w sobie i napisać jakiś tekst, który ma sens, jest go w miarę dużo i jest o czymś konkretnym. Sam z siebie, gdy nie mam na czym oprzeć tekstu, czyli nie jest to recenzja filmu, gierki, czy serialu, piszę raczej rzadko i bardziej „do szuflady”, czyli na przykład coś, jak historia mojej OCKi, i potem się zastanawiam, co z tym fantem zrobić, czy zostawić to na dnie szuflady, czy gdzieś opublikować, przy czym zazwyczaj pada pierwsza opcja i tekst idzie w zapomnienie.



Gray: Zarówno rola redaktora, jak i członka działu technicznego ma swoje plusy i minusy. Chcesz o nich coś opowiedzieć? Która z tych funkcji bardziej ci odpowiada?

Sosna: Bycie redaktorem to wkładanie wysiłku w to, żeby mieć o czym w ogóle napisać, czyli znalezienie serialu czy filmu, czy choćby ukończenie aktualnie ogrywanej gierki, potem włożenie wysiłku w fakt, żeby w ogóle zacząć pisać i starać się unikać zbyt wielkiej ilości błędów, no i oddać tekst w terminie. Jeżeli miałbym wybierać, która funkcja mi się bardziej podoba, to byłoby to bycie w DTP. To zadanie też ma swoje wady, takie jak fakt, że dopóki redaktorzy nie oddadzą artykułów i korekta ich nie sprawdzi,

zasadniczo nie ma co robić, ale jak już jest coś do roboty, to sprawia mi to swego rodzaju przyjemność, jak już zaczyna to jakoś znośnie wyglądać.

Gray: Było już o Twojej funkcji w Equestria Times, ale jak to się w ogóle stało, że zainteresowałeś się kucami?

Sosna: Zadajesz trudne pytania wiesz? To było tak dawno, że musiałem solidnie pomyśleć, zanim sobie przypomniałem, jak to w sumie było, że zainteresowałem się kucami. Wszystko zaczęło się od jakiegoś filmiku o historii memów. To był jakiś polski twórca, którego teraz nie potrafię wymienić choćby z nicku, bo to był 2012 i mignął mi przez chwilę, potem jakoś zniknął. Po tym filmiku postanowiłem sprawdzić, czym w sumie są te całe kuce, toteż poszukałem strony, na której mógłbym obejrzeć, no i zanim się spostrzegłem, minął pierwszy sezon, minął drugi i niecierpliwie oczekiwałem trzeciego.

Gray: Jak już weszliśmy na temat pastelowych osiołków, to muszę zapytać o jedną rzecz. Jaki jest twój ulubiony kuc?

Sosna: Początkowo była to Spitfire, która nadal jest w top 3 moich ulubionych kucy, obecnie i od dłuższego czasu jest to księżniczka Luna.

Gray: A jak zaczęła się twoja przygoda z forum MLPPolska?

Sosna: Na początku, jak mnie serial wciągnął, udzielałem się przez parę miesięcy na Wiki poświęconej serialowi, nawet nie wiedząc, że istnieje forum. Potem przypadkowo kliknąłem w baner forum MLPPolska, które było stroną partnerską dla Wiki i po przeczytaniu paru postów, stwierdziłem, że dobrym pomysłem będzie zarejestrowanie się.

Gray: Jak zostałeś modaratorem na forum? Lubisz dzierżyć banhammer?

Sosna: Jak zostałem Moderatorem forum? Cóż, na początku byłem bardzo długo w ekipie. Najpierw pełniłem funkcję opiekuna Soarina razem z dziewczyną, która miała nick, zdaje mi się, Aretra, która była opiekunką Spitfire. Gdzieś w międzyczasie ogłoszono nabór na moda, na który się zgłosiłem i w którym moje podanie, w którym w jakiejś półtorej strony opisałem, dlaczego chce być modem i dlaczego się nadaję.

Podanie zostało oczywiście odrzucone. Wtedy stwierdziłem, że okej, widocznie mnie nie chcą, trudno. Gdzieś z rok później znowu był nabór na moda, na który też się zapisałem i wtedy również moje podanie zostało odrzucone. Gdzieś w międzyczasie zrezygnowałem z funkcji opiekuna Soarina, bo stwierdziłem, że potrzebuję trochę przerwy. Jakiś miesiąc – półtorej później ogłoszono nabór na pomocnika działu Luny, to stwierdziłem, że się zgłoszę, bo czemu by nie. Wtedy się zaczęło ganieanie Arjena, żeby łaskawie ruszył rzyć jako wielki avatar Luny, bo tak jakby miał decydujący głos w dziale, pomimo tego, że większość rzeczy w dziale robiliśmy ja i Nocturnal. W międzyczasie Nocturnal zrezygnowała z pełnionej funkcji, i tak zostałem avatarom Luny. Pełniłem tę funkcję bodajże rok, po czym nastąpiła wielka reformacja forum made by Spidi, gdzie zostałem opiekunem tym razem obu księżniczek, z tego co kojarzę. Potem ekipa moderatorska prawie całkowicie się posypała i ogłoszono kolejny nabór na moderatora. Tym razem się zgłosiłem i tak od maja 2016 jestem częścią zielonej części forum. A co do dzierżenia banhammera, to cóż. Kiedyś było więcej okazji do gonięcia niepokornej userni niż teraz.



Gray: Już padło parę pytań, a ja nie zadałam jednego bardzo istotnego. Dlaczego Sosna? Czemu wybrałaś akurat ten nick?

Sosna: Historia krótka: od nazwiska. Jeżeli chodzi o nieco bardziej rozbudowaną wersję, to odkąd tylko pamiętam, byłem Sosną z uwagi na moje bardzo specyficzne nazwisko. We wczesnej pod-

stawówce miałem fazę buntu i stwierdziłem, że nie chcę być Sosną, dlatego też ustawiałem sobie bardzo oryginalne nicki pokroju „hiitmaan”, czy „Tobleronee”, ale mi przeszło, jak stwierdziłem, że głupio to wygląda i jakoś średnio to do mnie pasuje.

Gray: Było już o „zawodowej” części Sosny, to teraz można popytać o tę prywatną. Co lubisz robić w wolnym czasie? Masz jakieś hobby?

Sosna: W wolnym czasie, poza normalną pracą zawodową, głównie gram w gry, czytam książki i komiksy różnego rodzaju, takie jak te z superbohaterami, jak i mangi. A także oglądam filmy i seriale. Nic szczególnego, ot, nerdzenie po całości.


Gray: Jak przystało na porządny wywiad, muszę ci zadać jedno ważne, ale i bardzo kontrowersyjne pytanie. Lubisz pizzę hawajską?

Sosna: Uwielbiam. Hawajska is love, hawajska is life.

Gray: Na zakończenie mam pytanie, które może jest głupiotkie, ale lubię je zdawać ludziom. Jakbyś miał być jakiś zwierzęciem, to jakie by to było?

Sosna: Gdybym miał wybrać jakieś konkretne zwierzę, które by w miarę do mnie pasowało, to nie wiem, co by to było. Nigdy się jakoś bardziej nad tym nie zastanawiałem.





Co by było, gdyby...

Mane Six nigdy nie otrzymały Elementów Harmonii

Witajcie w nowej serii. Zainspirowana sagą „Austreaoh” oraz pewnym komiksem, postanowiłam pobawić się w tworzenie teorii o tym jak mogłaby wyglądać alternatywna Equestria. Szczególnie, że póki nie wyjdzie kolejny film, póty Hasbro nie da nam niczego nowego, a obawiam się, że większość tematów została już przewałkowana lub poruszona i niewyjaśniona. Oczywiście są komiksy, w tym „Sezon 10”, ale one zdecydowanie nie są kanoniczne.

» *Cahan*

Pamiętacie ten finał, w którym Starlight Glimmer sprawiła, że nie doszło do Sonic Rainboom, przez co Mane Six nigdy się nie zeszły, a Elementy Harmonii pozostały w lesie? Ewentualnie zaopiekowała się nimi Celestia, czy ktoś inny. Dostaliśmy kilka różnych rzeczywistości. W jednej z nich władzę przejęła Nightmare Moon, w kolejnych Equestria dostawała wciry od Chrysalis, Tireka, Discorda, Sombry, Flima i Flama... A co to właściwie znaczy? Że większość problemów mogła zostać rozwiązana bez udziału grzywnej szóstki!

Zacznijmy od świata, w którym rządzi Nightmare Moon. Co prawda trwa wieczna noc, ale przyroda Equestrii chyba na to zbyt nie narzeka, podobnie jak kucyki. Ta rzeczywistość jest okropna tylko dla zapatrzonej w Celestię Twilight. Obywatele żyją w spokoju, innych złoczyńców na horyzoncie brak (zakładam, że wszystkie te alternatywne linie

czasowe są oddalone od pierwszego Sonic Rainboom o taką samą liczbę lat). W końcu Discord dalej siedziałby w kamieniu, gdyby ktoś nie trzymał go w ogrodzie publicznym, a Tirek nie urósł by w siłę gdyby nie zdrada Discorda. Chrysalis mogłaby nigdy nie zaatakować bez hucznego ślubu Cadance i Shining Armora, a prestiż Cadenzy raczej zmalałby przy nowym ustroju. Ewentualnie Sombra, Chrysalis i reszta dostali wciry od Koszmarnej Luny. Niewykluczone, że Equestria na tym skorzystała – wątpię by nowa władczyni bawiła się w resocjalizację zdrajców, oprawców i dupków. Nightmare Moon zdecydowanie wygląda na klacz, która rozumie, że odpowiedzią na przemoc jest więcej przemoc, a jej słowo stanowi prawo. Państwo pod rządami Celestii (a później obu siostr) przypominało nieco burdel, w którym działo się mnóstwo rzeczy, o których księżniczka nie miała pojęcia – jak chociażby komunistyczna wiocha Starlight. Zła wersja Pani Nocy jest dużo bardziej kontrolująca, a to może wyjść na dobre.

A co po piątym sezonie? Cóż... Nie ma drużyny Mane Six, nie ma Szkoły Przyjaźni. Nie ma Szkoły Przyjaźni, nie ma Cozy Glow. Nie ma Mane Six, nie ma resocjalizacji Discorda, więc ten nie wskrzesi Sombry i nie wyciągnie innych wrogów z więzienia. Nie ma Twilight dłubiącej przy Filarach, nie ma Kucyka Cienia. Za to jest gwardia, która prawdopodobnie coś umie, robi i nie jest bezużyteczna.

Sprawa z Discordem jest w miarę oczywista. Nie ma Elementów, nie ma jego porażki. Aczkolwiek... W tej rzeczywistości Pan Chaosu dręczy nie tylko Celestię, ale i Lunę. A to oznacza, że Celestia dalej władała Elementami i pokonała swoją siostrę. Może Discord uznał, że z nimi nie będzie się bawił w takie gierki jak z Mane Six, a co za tym idzie, odebrał królewskim siostrom szansę na zwycięstwo.

W kolejnej alternatywnej rzeczywistości Królowa Chrysalis przejęła Canterlot i w sumie chyba całą Equestrię, skoro jej głównym wrogiem jest Zecora oraz leśny ruch oporu. Jest to o tyle ciekawe, że Mane Six nie miały żadnej roli w pokonaniu Chryski. Dostały od niej sromotny łomot. To Twilight i Cadance wydostały się z więzienia, a potem podmieńce oberwały miłością. No a Twi na pewno byłaby zaproszona na wesele brata, nawet jakby nigdy nie opuściła Canterlotu. Czyżby nagle stała się mniej podejrzliwa, ponieważ wesele zorganizowałiby profesjonalści i Królowa Podmieńców by się nie wkurzała na niekompetencję kuców? Właściwie, to trudno powiedzieć.

A co z Sombłą? Powrócił razem z Imperium i podbił pół Equestrii. Nawet mi ich nie żal. No bo spójrzcie tylko – jedno miasto na mroźnej północy, trochę cywilów wysłanych na zatracenie, kontra wielkie państwo z ogromnymi zasobami. Jakim cudem Król Cieni spuścił Equestrianom łomot, to przerasta zebrać pojęcie. Same kryształowe kuce i on sam, kontra ziemniaki, pegazy, jednorożce oraz Celestia (bo Luna najwyraźniej się nie nawróciła). Armia Imperium może i nie walczy z własnej woli, ale na pewno musi coś jeść. Skąd Sombra wytrzasnął zaopatrzenie, szczególnie na początku kampanii? Tyle pytań, tak mało odpowiedzi...



Tirek po prostu wszystko zniszczył, Flim i Flam zrobili wykopki z Ponyville, no i najwyraźniej zebra odpaliły megaczary, ponieważ nie było Mane Six. Tylko czy to aby na pewno ma sens i czy Starlight Glimmer nie powinna mieć więcej racji? Że grzywna szóstka nie jest taka ważna? Czy te zagrożenia nie mogły zostać wyeliminowane przez Celestię, która głównie chciała by Twi się wykazała? Cóż, z większością z nich to się stało. I trochę brakowało świata, który byłby zwyczajną Equestrią, ale bez Powierniczek. Swoją drogą – wygląda na to, że choć nie było Sonic Rainboom, to wszystkie klacze otrzymały takie same znaczki jak w normalnej linii czasowej. Jeśli tak działa przeznaczenie, to czy Twilight Sparkle też nie powinna zrobić w końcu wielkiej magicznej kariery i zwrócić na siebie uwagę księżniczki?

Dobrze, to były scenariusze, w których Mane Six nigdy nie ruszyły na poszukiwania Elementów, ponieważ ich drużyna się nie uformowała. Ale co by było gdyby ich zwyczajnie nie dostały w swoje kopytka? Jest kilka możliwości.

Po pierwsze mogło dojść do powtórki scenariusza z wygraną Nightmare Moon. Co prawda wątpię by Rainbow i Rarity tak chętnie przystały do niej na służbę, ale sądzę, że w końcu większość Equestrii uznałaby, że nowa władczyni jest w sumie całkiem w porządku, a Twilight gniłaby w lochu. Przynajmniej przez jakiś czas. Kto wie, może w końcu doceniłaby nowe rządy? A może uwięzienie szóstki klaczek doprowadziłoby do masowych protestów społeczeństwa? Szczerze wątpię – w scenariuszu spowodowanym magią czasu raczej też ktoś się buntował, a mimo wszystko... Zobaczyliśmy RD jako lojalną gwardzistkę Księżniczki Nocy i Rarity narzekającą na zmianę gobelinów oraz turystów. A to wszystko brzmi jakby kuce miały w większości wywalone na zmianę.

Ale równie dobrze Celestia mogła raz jeszcze odeprzeć ofensywę siostry. Mane Six mogłyby zostać przyjaciółkami albo i nie. Osobiście uważam, że Twilight wróciłaby do Canterlotu, aby dalej studiować magię pod okiem Pani Dnia, ale zachowałaby jakiś słaby kontakt z resztą ekipy. Czemu tak sądzę? Na tym etapie między szóstką nie było żadnej przyjaźni. Przyjaźń nie powstaje w jeden dzień. Klacze zostały połączone przez Elementy, które przez kolejne lata podsycaly więź pomiędzy nimi, niejako zmuszając je do zaprzyjaźnienia się – bo od tego zależał los całego kraju. Nawet jeśli Twilight nigdy tak o tym nie myślała... To Applejack już tak i pozostałe Powierniczki prawdopodobnie też.

Większość scenariuszy mogłaby wyglądać podobnie do tych z rzeczywistości wykreowanych przez Starlight Glimmer. Ale co jeśli zwyciężyłaby Celestia, która później pokonałaby samodzielnie każde kolejne zagrożenie? Twilight bez Elementów byłaby bezużyteczna. Wysyłanie jej na kolejne misje nie miałyby sensu. Co by miała zrobić z takim Discordem? Zanudzić go na śmierć? Po co ją testować w walce z Sombłą, skoro bez Elementów nie osiągnęłaby alikornizacji? Księżniczka Słońca dawała radę sama przez całe tysiąc lat i choć jej rządów nie określiłabym mianem perfekcyjnych, to kraj nie upadł. Czemu teraz coś miałyby się zmienić? Kanonicznie wiemy, że to przez co przeszła Twilight, to w dużej mierze były testy. Jako najsilniejsza z alikornów, Pani Dnia powinna poradzić sobie z utrzymaniem bezpieczeństwa Equestrii.

Co jeśli Mane Six mimo wszystko zostałyby razem, tylko bez wiążących je Elementów Harmonii? Serial próbuje nam wmówić, że to nie Elementy są źródłem magii, tylko przyjaźń. Ale bez tych magicznych artefaktów nie ma laserów. A jak nie ma laserów, to złodupcowi można naskoczyć – a przynajmniej tak to działa w rzeczywistości z Powierniczkami. W sumie magiczne lasery nie wygrały dnia cztery razy (mowa o ważniejszych starciach) – w przypadkach Starlight Glimmer, Sombry, Stygiana i drugiego upadku Chrysalis. W trzech przypadkach przeciwników przegadano i przekonano do nowych racji. Zaś władcę Kryształowego Imperium pokonała prawdziwa praca zespołowa. Może rzeczywistość, w której walka kosztuje więcej niż strzał z naszyjnika czy zetknięcia rogów okazałaby się ciekawsza od tej, którą znamy z serialu? Cóż, życie to nie tylko klepanie złoczyńców.

Grzywna Szóstka mogłaby wieść normalne życie, czy to razem czy osobno. Spokojne, nudne, bez mnóstwa przygód. Albo i z nimi, tylko na tych samych zasadach, co inne kucyki. Starlight Glimmer jakoś dawała sobie radę bez Elementów, ba dawała i bez magii. Może Twilight i jej drużynie też by się to przydało?

Z perspektywy fanfikopisarki dodam, że strzał z Elementów jest kiepskim motywem i rzadko jest używany przy dłuższych i poważniejszych historiach. Czemu? Bo to niszczy napięcie i fabułę. Bohaterowie nie muszą się jakoś szczególnie natrudzić by wygrać. Nie mówiąc o niezadowolonych czytelnikach. Żeby walka była ciekawa, to potrzebne są stawka i ryzyko. Odcinki serialu są pisane pod dzieciaki,

a nie pod dorosłych ludzi, których nie satysfakcjonują trzy hugi, nudna przemowa i tęczyowy laser. Bo co to za ryzyko, kiedy Mane Six wygrywają nawet wtedy, kiedy ewidentnie przegrały?

Osobiście zachęcam do pisania fanfików z tagiem [alternate universe], ponieważ zdecydowanie ich brakuje w polskim fandomie, w którym ludzie raczej starają się serialu trzymać i operować wewnątrz niego niż kompletnie zmieniać pewne wydarzenia. A to przecież wielkie pole do popisu, w którym niewiele nas ogranicza! Chętnie poczytałabym o świecie, w którym wygrała Nightmare Moon i życie zwyczajnie toczy się dalej albo wprost przeciwnie. Albo o porządnej wojnie z Kryształowym Imperium, a nie takim byle czym jak to pokazano w serialu. A może o tym jak Księżniczka Celestia musi sobie samotnie radzić z różnymi zagrożeniami oraz uczyć pewną lawendową jednoróżkę...





Red Mad – wywiad

Witajcie, pierożki! Moim dzisiejszym gościem będzie RedMad, który jest administratorem Discorda Bronies Corner, a także fandomowym lektorem, członkiem ekipy Radia Trixie i moderatorem Klubu Konesera Polskiego Fanfika. Porozmawiamy z nim zarówno o nim samym, jak i o tych wszystkich inicjatywach, w których uczestniczy.

» Cahan

Cahan: Cześć, Red! Przedstawiłam Cię już nieco naszym Czytelnikom, ale ponieważ nie znam Cię nawet w połowie tak dobrze, jak na to zasługujesz, to czy w tym krótkim przedstawieniu nie pominęłam czegoś istotnego, co należałoby sprostować już teraz?

Red: Witam wszystkich serdecznie. Jak już zostało wspomniane, nazywam się RedMad. Głównie zajmuję się serwerem Bronies Corner oraz znajdującym się tam, założonym przeze mnie i Dexa, Kącikiem Lektorskim, gdzie czytamy razem z innymi wszelkie fanfiki. Tak poza tym, zostało wymienione wszystko, co robię na boku, jeżeli chodzi o fandom.

Cahan: W takim razie zacznijmy od początku – jak zaczęła się Twoja przygoda z Bronies Corner?

Red: Moja przygoda z tym serwerem zaczęła się lekko ponad dwa lata temu, dokładnie w maju 2018 roku, gdzie dowiedziałem się o nim, jak dobrze pamiętam, z jakiejś stronki, która miała baner z tą

nazwą. Wtedy, przy okazji, miałem okazję dołączyć do Klubu Konesera. Byłem nowy w fandomie, nie będę kłamał. Dopiero sobie założyłem konto na Discordzie, aby dołączyć do tych serwerów. Potem się to jakoś potoczyło. Pamiętam, że serwer wtedy nie był bardzo aktywny. Znalazłem go przypadkowo, szukając czegośkolwiek związanego z fandomem, niczego jednak nie żałuję. Tak to w skrócie wyglądało.

Cahan: W sumie – jakie było wtedy Bronies Corner? Bo, wiesz, swego czasu powstało jako forum założone przez Accu i innych „wyrzutków” z MLP-Polska (osoby zbanowane bądź nie dogadujące się z administracją). A potem powstał Discord BC. Forum upadło, Discord zmienił kierownictwo, a to, co doszło do mych uszu, brzmiało jak jeden wielki chaos. Znasz może całą historię? I czy zechcesz się nią podzielić?

Red: Szczerze mówiąc, o ile dobrze pamiętam, to gdy wszedłem tam pierwszy raz – jak wspomniałem – było dość spokojnie, a i ci, co się ewentualnie udzielali, byli mili. Całej historii nie znam, o forum słyszałem tylko pogłoski, jednak nie dopytywałem. Wiem, że istniało, tyle. Podobnie z historią samego serwera. Słyszałem wiele, nie zagłębiałem się w to bardzo mocno. Sam słyszałem, że z początku był chaos, jednak potem to umarło na jakiś czas, tyle pamiętam. Po jakimś czasie zostałem tam administratorem, zachowałem w pamięci co najmniej kilka niemiłych rajdów. W międzyczasie jednak, to powracało powoli i powstała inicjatywa czytania fików.

Jednak pod koniec 2018/ na początku 2019 – coś takiego – musieliśmy stawiać nowy serwer, który powstał szybko. Jeszcze szybciej rozeszła się informacja wśród użytkowników, którzy się tam udzielali. I tak do dziś jesteśmy, jako Bronies Corner 2.0, które jest dosłownie drugą, bardziej rozbudowaną wersją tamtego serwera z udzielającymi się codziennie ludźmi, dobrą atmosferą i czytaniem, oczywiście.

Cahan: Jak wyglądały początki inicjatywy czytania fików? I jakie zmiany zaszły w ciągu tych lat?

Red: Początki były... ciekawe, że tak to ujmę. Czytanie rozpoczęliśmy z Dexem około czerwca 2018, gdzie spontanicznie czytaliśmy raz na jakiś czas. Po jakimś czasie doszło parę osób i drugiego listopada powstał dedykowany kanał do czytania fików, a datę uznajemy za narodziny Kącika. Od tego czasu zaczęliśmy robić czytania regularniej, powstała dedykowana kategoria na wszystko, co trzeba, ponieważ zainteresowanie rosło i potrzebne było miejsce. Powstały podstawowe, dedykowane role i pierwszy regulamin. Udało się nawiązać małe partnerstwo z Klubem Konesera, gdzie też zostałem w tamtym czasie moderatorem. Przez spory czas to się nie zmieniło, czytaliśmy codziennie, od poniedziałku do niedzieli.

Jednak zmiany musiały nadejść, a powstanie serwera na nowo było świetną okazją. Oczywiście jesteśmy wdzięczni Klubowi za udostępnienie nam na czas reparacji Bronies Corner kawałka serwera dedykowanego dla nas. Powstał po jakimś czasie, nawiązaliśmy współpracę z MLPolska, gdzie można znaleźć nasz oficjalny temat. Wszystko to wpłynęło na wielki rozwój i Kącika, i samego serwera. Przy pierwszych urodzinach BC czytania zostały zredukowane o 1 dzień, który jest dniem wolnym. Powstał nowy regulamin, dodane zostały nowe role, parę rzeczy zostało usprawnionych. Oczywiście skład ekipy Kącika przez ten czas zmieniał się wielokrotnie, gdzie zaczęło się od dwóch

osób, potem czterech, a teraz mamy sześć osób w składzie Fabryki Głosów, która istnieje, aby zabezpieczyć większość czytań. Teraz wielkimi krokami zbliżamy się do 2 lat funkcjonowania jako Kącik Lektorski – czytania regularnie fików i samodoskonalenia w czytaniu. Jestem pewien, że jeszcze więcej zmian czeka na nas w przyszłości. Jakich? Tego nikt nie wie, jednak zawsze jesteśmy otwarci na wszelki feedback od słuchaczy, bez których to wszystko nie byłoby możliwe. A jedyne, co się nigdy nie zmieniło i nie zmieni, to wymiar czasowy: od 20 do 22, plus-minus czas na dyskusję o czytanej dziele i pracy, jaką wykonał lektor. Jestem bardzo zadowolony z aktualnej sytuacji, od czasu do czasu dzieją się przedpremierowe czytania fików oraz eventy tematycznie. Historia Kącika w dość sporym skrócie, o naszych początkach i sytuacji aktualnej.

Cahan: Pamiętasz, jakie fanfiki poszły na pierwszy ogień? Oraz które opowiadania cieszą się największą popularnością wśród słuchaczy?

Red: Pamiętam, że na pierwszy ogień były czytane fiki „Orzeł Biały” oraz „Orły mórz”. Innych początkowych zbyt nie pamiętam, po prostu było tego za dużo, te jednak zapadły mi w pamięć. Najbardziej popularne z kolei... Na pewno sporą frekwencją cieszą się oneshoty, a z aktualnie czytanych jestem prawie pewien, że „Kresy”.

Cahan: A co z audiobookami? Bo wiem, że kilka z nich powstało. Jak wybieracie do nich fiki, co już nagraliście i czy to projekt Kącika Lektorskiego, czy raczej coś pobocznego? I co się stało z czytaniem na role, bo wiem, że kiedyś było?

Red: Co do audiobooków, jest to projekt poboczny, który robimy w wolnym czasie. Zbieramy ludzi i przydzielamy role. Aktualnym projektem są „4 FOLowcy i kucyk”, które po prostu zostało zaproponowane. Jest tylko to z audiobooków, ale na pewno coś jeszcze w tym stylu będzie. Z czytaniem na role jest taka sprawa, że to trzeba dość dobrze zorganizować i przygotować tekst. I dlatego nie robimy tego od tak. Czytanie na role, jak na razie, jest tylko w tym pobocznym projekcie audiobooka/ słuchowiska. Jestem jednak pewien, że coś takiego będzie w ramach np. eventu.



Cahan: Cóż, pozostaje życzyć powodzenia, sukcesów i kolejnych projektów. Z innych interesujących mnie rzeczy... Czasami na Bronies Corner widuję premiery fików. Czym się różni taka premiera od normalnego czytania?

Red: Premiera jest specjalna w tym sensie, że nie ma normalnej ramówki, gdzie każdy może się zgłosić. W miarę możliwości czyta Fabryka, jak nie ma pełnego składu, to pytamy się kogoś, czy by chciał czytać. Chcemy, aby premiera wypadła jak najlepiej, dlatego tak to wygląda. Premiera może trwać dłużej niż 1 dzień, jeśli trzeba. Podam tu przykład. „Alter” był czytany 3 dni na jedną część. Łącznie 9 dni, oczywiście nie na raz. W miarę możliwości też nagrywamy premiery. Oczywiście wszystko organizowane jest tak z 2 tygodnie przed eventem.

Cahan: Jakie jeszcze robicie eventy i co planujecie w przyszłości?

Red: Eventy, zazwyczaj te mniejsze, są tematyczne, np. Halloween, niedawno było rocznica wybuchu reaktora w Czarnobylu, jakieś Walentynki, Prima Aprilis. Jak ktoś ma pomysł na event, może go też bez problemu zgłosić. W przyszłości na pewno postaramy się pomyśleć nad większą ilością eventów. Aktualnie zastanawiamy się nad cyklicznym eventem oneshotowym na cały tydzień lub na 2/3 dni jako odpoczynek od dłuższych fików. Tak naprawdę, jeżeli jest jakaś interesująca okazja, to staramy się wymyślić coś tematycznego i dosyć ciekawego.



Cahan: Porzućmy temat fanfików. Co z resztą serwera? Jakie plany na rozwój i na przyszłość? Szczególnie teraz, kiedy kuce się skończyły i fadom sobie powoli kona?

Red: Na pewno na serwerze pojawi się coś nowego, to jest nieuniknione. Już aktualnie serwer jest duży. Wiele kanałów tematycznych, a kuce są bazą, która jednak nie jest wymagana, aby udzielać się na inne, nie fandomowe tematy. Serial nadal się mocno trzyma, a aktualnie chyba ludzie czekają na ten kolejny film, który ma być. Mimo co, na pewno uda się zaadaptować z łatwością do innych warunków, jakby nagle wszystko miało umrzeć.

Cahan: Ponieważ nie przychodzi mi do głowy więcej pytań odnośnie Bronies Corner, to zapytam o inne inicjatywy, w których się udzielasz. Jaką rolę pełnisz dokładnie w Radiu Trixie, jak tam trafiłeś i jak tam w ogóle jest?

Red: Inne inicjatywy. Po drodze do dnia dzisiejszego trochę ich było. Małe i nieznane, ale to były moje początki. Co do Radia – zacząłem tam, jak było to jeszcze Cloudsdale FM, przybyłem też w okolicach połowy/końcówki 2018. Jestem w Ekipie i co jakiś czas prowadzę audycje. Jak jest? Ciężko mi powiedzieć aktualnie, bo też się nie udzielam teraz z powodów osobistych i dużego skupienia na Kąciku, którym się na co dzień zajmuję. Poza tym, nie mam innych fandomowych inicjatyw aktualnie.

Cahan: Wciąż jesteś moderatorem Klubu. Ale sądzę, że nasi Czytelnicy o Klubie wiedzą już wystarczająco dużo – ze względu na wywiady z Zodiakiem i Coldwindem. Ale cóż, nie samymi obowiązkami człowiek żyje. Co lubisz robić, poza lektoratami?

Red: W wolnym czasie zazwyczaj gram, słucham muzyki, amatorsko zajmuję się fotografią i robię modele 3D, co stało się trochę większym zajęciem niż granie. Oczywiście też hobbystycznie.

Cahan: W jakie gry grasz i jakiej muzyki słuchasz?

Red: Słucham muzyki fandomowej, w szczególności elektronicznej, choć zdarza się coś innego. W gry raczej typu rts/sandboxy, jakieś zarządzanie. Fpsy i tego typu gry mi raczej nie podchodzą.

Cahan: A modele 3D? Jak się zaczęła Twoja przygoda z nimi, czemu je robisz i jaki cel chcesz osiągnąć?

Red: Moja przygoda z tym hobby zaczęła się rok temu. Tak naprawdę, próbowałem wcześniej innych rzeczy, np. programowanie, jednak to mi przypadło bardziej. Miałem sporą przerwę z tym, aż do marca tego roku, gdzie podczas kwarantannowej nudy przypomniałem sobie o tym i postanowiłem wrócić. Dlaczego robię? Aby się rozluźnić, nabrać odrobiny kreatywności. Cel raczej jest taki, aby po prostu zacząć robić coś bardziej na poważnie, nauczyć się czegoś dodatkowego. Może się przyda, kto wie, może uda się z tego coś więcej wyciągnąć. Na razie jednak robię to dla przyjemności.

Cahan: W takim razie podziwiam upór i ambicję. Nie żebym inaczej tego nie robiła, ale po prostu rzadko kiedy ludzie uczą się czegoś tylko dlatego, że chcą po prostu nauczyć się czegoś nowego. A co z fandomem? Kiedy i jak się w nim znalazłeś?

Red: W samym fandomie znalazłem się na początku 2018 roku. Jak pamiętam, mocno przez przypadek, bo trafiłem na kuce... nie pierwszy raz zresztą, ale znalazłem coś polskiego na YT, jak pamiętam i chyba przy tym był link do FGE, o ile mnie pamięć nie myli. Na początku czytałem sporo FGE, jednak potem znalazłem serwery na Discordzie, gdzie się zaczął mój kontakt bezpośredni z fandomem. Z samymi kucami miałem styczność o wiele wcześniej i cyklicznie widziałem je, a potem zniknęły, aż do końcówki 2017, gdzie obejrzałem wszystko i trafiłem, gdzie trafiłem. Tak w skrócie to wyglądało.

Cahan: Dalej jesteś tu dla kuców, czy raczej dla ludzi? Wiesz, wiele osób od lat ma gdzieś sam serial i jest w fandomie z innych powodów.

Red: Tak naprawdę z obu powodów. Obejrzałem cały serial, czekam, aż się pojawią nowe informacje itd. Głównie jednak dla ludzi. Wspaniałych zresztą, których poznałem na swojej drodze.

Cahan: A fanfiki? Fanarty? Śledzisz, interesujesz się? Co najbardziej lubisz, których twórców polecasz?

Red: Fanfiki to jednak nieodłączna część tego, co robię. Oczywiście jest wielu autorów do polecenia. Wymienić mogę paru, np. Hoffman, Bester, Verlax, Zodiak, no i oczywiście Cahan. Fanarty także śledzę, jednak już autorów nie będę wymieniał, bo tego jest ogrom.

Cahan: Ha! Masz dobry gust – i nie mam tu na myśli siebie. Moi koledzy po piórze naprawdę dobrze

piszą. Wracając do serialu, to czy jesteś usatysfakcjonowany tym, jak ta przygoda się zakończyła?

Red: Jestem dosyć zadowolony. Mogło być lepiej, ale cóż. Ogólnie nie jestem zawiedziony tym zakończeniem.

Cahan: W sumie, co jeszcze chciałbyś zobaczyć w serialu? A może w jakimś fanfiku?

Red: Szczerze, to nie wiem. Fanfiki mnie zaskakują tak czy inaczej. Rozszerzają historię serialu lub tworzą zupełnie nową historię. Co do serialu, to na pewno mogłoby być dodane więcej, jednak fiki uznaję za dobry substytut, który jest często lepszy.

Cahan: Cóż, to chyba dobrze. Czy jest coś jeszcze, co chciałbyś powiedzieć naszym czytelnikom? Jakiś temat, który byś pragnął poruszyć?

Red: Wydaje mi się, że nie. Myślę, że to, co ważne, zostało poruszone i omówione. Nie mam nic do dodania od siebie. Dziękuję bardzo za wywiad.

Cahan: W takim razie dziękuję za rozmowę. Na dzisiaj to wszystko. A jeśli Wy, drodzy Czytelnicy, macie jakieś pytania do Reda, to zawsze możecie wpaść na Discorda Bronies Corner lub Klubu Konesera Polskiego Fanfika i samodzielnie mu je zadać. Może odpowie, a może i nie.





My Little Pony: Pony Life – recenzja

Fakt, że z własnej woli zgłosiłam się do napisania tej recenzji, doskonale dowodzi, że powinnam sobie znaleźć jakieś hobby albo chociaż poważnie zastanowić się, co właściwie robię ze swoim życiem. O „My Little Pony: Pony Life” krążą różne opinie, choć te negatywne zdają się przeważać. Ale czy jest to tak, złe jak mogłoby się wydawać? Czy Equestria Times powinno mi dać podwyżkę za szkodliwe warunki pracy? A może jednak warto dać szansę temu serialowi? Poniżej postaram się udzielić odpowiedzi na te pytania.

» Gray

Ale zaczynając od początku. Z czym to się je? Czym to właściwie jest? „Pony life” to spin off „Friendship is magic”. Nie jestem pewna, w którym momencie osadzona jest akcja (być może w żadnym konkretnym), ale Trixie i Discord są już dobrzy, a Twilight Sparkle jest już alikornem (chyba, że akurat nie jest, bo ktoś zapomniał dorysować jej skrzydeł, ale takie rzeczy się zdarzają). Odcinki rozgrywają się głównie w Sugarcube Corner, który został przejęty na własność przez Pinkie Pie. To właśnie tutaj dobrze znana grupa pastelowych koników przeżywa swoje przygody, uczy się lekcji na temat przyjaźni i alkoholizuje się... znaczy, popija jakieś dziwne eliksiry. Dlaczego? Też bym chciała to wiedzieć. „Ale dlaczego?” to pytanie, które nasuwa się regularnie podczas oglądania tego serialu, lecz o tym napiszę coś więcej później.

Zamiast tego zacznę od wyglądu kucyków i samej animacji, ponieważ jest to pierwsza rzecz, na którą zwraca się uwagę po włączeniu nowej kreskówki. Wygląd kucyków w „Pony life” jest dość specyficzny. Przypominają mi trochę tę plastikowe figurki zwierzątek, które były popularne wśród dzieciaków, gdy chodziłam do podstawówki – Littlest Pet Shop. One też miały takie malutkie ciała i nieproporcjonalnie wielkie głowy. Ale serio, wielkie. Jak dotąd przy „Podróży przez generację” parę razy śmiałam się, że kolorowe osiołki mają wodogłowie, to te muszą cierpieć na wyjątkowo ciężki przypadek, aż ma się ochotę wysłać SMS o treści „Pomagam”. Ma to pewnie swój cel, można dzięki temu łatwiej nadawać postaciom ekspresyjne miny. Poza tym, design postaci nie jest najgorszy, ale też nie najlepszy. Powiedziałabym, że kuce są całkiem urocze (zwłaszcza ich błyszczące oczy), lecz jednocześnie też zdecydowanie brzydsze niż w FiM. Bardzo nie podoba mi się fryzura Rainbow Dash. Nie jestem też wielką fanką tak bardzo uproszczonych teł, jakie są w „Pony Life”. Na dobrą sprawę, gdybym nie wiedziała, że akcja dzieje się Ponyville, to bym tego po tych kolorowych plamach nie poznała, bo tak bardzo różni się to od oryginalnego.

Oprócz wyglądu postaci, uproszczone zostały także ich charaktery. A może nie tyle uproszczone, co przesadzone. Twórcy postanowili uwypuklić najbardziej charakterystyczne cechy każdego z kucy, więc, na przykład, taka Rarity co chwilę płacze na swojej sofie (a przynajmniej odniosłam takie wrażenie, że robi to częściej, niż robiła we „Friendship is Magic”).

Coś dziwnego stało się też z charakterem Fluttershy, która zaczęła być dość niemila i co jakiś czas zarzuca odrobinę niepokojącymi tekstami.

Takie zachowanie Fluttershy jest jedną z tych rzeczy, które powodują pojawianie się wcześniej już zadanych pytań: „Ale dlaczego?”. Dlaczego Fluttershy potrafi zmieniać swój rozmiar? A Rainbow Dash nagle może cofać się w czasie? Dlaczego co jakiś czas Pinkie Pie wybuchają i zmieniają się w kupkę konfetti? Czemu te kolorowe koniki w ogóle piją eliksiry o nie zawsze znanym działaniu i tajemniczym pochodzeniu? Czemu nikt z twórców nie wpadł na pomysł, żeby wytłumaczyć choć część z tych rzeczy już w pierwszych odcinkach serialu? Czemu ja to właściwie oglądam? Dokąd nocą tupta jeź?

Jestem już starą babą. Może nie faktycznie pod względem wieku, ale zdecydowanie tak się czuję oglądając „Pony Life”. Bo domyślałam się, że dzieciom się to pewnie podoba, lecz dla mnie, zwłaszcza parę pierwszych odcinków, było po prostu męczące. Głównie dlatego, że bardzo krótkie odcinki (jeden jedenastominutowy epizod składa się z dwóch około pięciminutowych części) wymuszają to, że przez większość czasu tempo akcji jest bardzo szybkie. Jeszcze w przypadku dwuczęściowych odcinków jest to do przeżycia, ale przy jednoczęściowych jest już gorzej. Jestem stara baba, do mnie trzeba powoli (albo „ja lubie wolno”, jakby powiedziała pewna postać z „Kucy z bronksu”). Pięć minut to, według mnie, za mało, żeby właściwie opowiedzieć historię, zwłaszcza taką, która ma niby mieć jakiś morał czy zawierać lekcję na temat przyjaźni. Myślę, że mogę zaryzykować stwierdzenie, że długość odcinków jest zdecydowanie największym minusem „Pony life”. Gdyby je wydłużyć o pięć czy dziesięć minut, oglądałoby się ten serial znacznie przyjemniej.



Po obejrzeniu paru odcinków zauważyłam też, że niektóre motywy wydają się znajome, że już były bardzo podobne odcinki we „Friendship is Magic”. Na przykład odcinek o tym, jak Rarity narzeka, że jak się idzie pod namiot, to tam jest natura – takie coś już było. Z jednej strony, spin off jest (przynajmniej częściowo) osobnym tworem, ale z drugiej strony, ile razy można dostawać tego odgrzewanego kotleta?

Ponarzekałam, ale ostatecznie da się do szybszego tempa akcji przyzwyczaić i już po paru odcinkach mi to aż tak nie przeszkadzało, choć nadal uważam, że opowiadana historia dużo na tym traci. Ale muszę przyznać, że „Pony Life” bywa nawet miejscami zabawne. Dostatecznie dużo jest też takich małych językowych śmieszek. Mimo wszystko, da się to oglądać. Da się, ale po co? Jest zdecydowanie dużo lepszych kreskówek do obejrzenia czy sposobów na zmarnowanie jedenastu minut życia.



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/>

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



Hawajska na zgodę

Postanowiłam napisać ten felieton, ponieważ na świecie źle się dzieje. W Polsce źle się dzieje. W Internecie źle się dzieje. Trwa pandemia i w tym samym czasie trwają protesty ludzi z tęczowymi flagami i ludzi od Black Lives Matter. A to tylko wierzchołek góry lodowej. Nie chcę Wam mówić w co macie wierzyć lub nie (chyba że nie wierzycie w pandemię COVID-19 i uważacie maseczki za sposób depopulacji – wtedy po prostu jesteście idiotami), ale raczej pragnę byście spróbowali spojrzeć na niektóre kwestie z innej strony.

Sytuacja w Polsce i nie tylko się zaognia. Ludzie stają za barykadami i rzucają przed siebie mołotowy nienawiści ku przebrzydłym wrogom. Kto nie zgadza się z nami w 100%? Ten przeciw nam! W efekcie dochodzi do takiego kuriozum, że jeśli ktoś „nasz” coś schrzanił, to będziemy go bronić jak lwy, a jeśli ktoś ma pretensje, to automatycznie kwalifikuje się na faszystę/komucha/cokolwiek. I wiecie co? Nie będę nikogo od tego odwozić. To byłoby bezcelowe!

Bo widzicie... Wbrew temu, co próbują pokazać niektórzy, to ci po drugiej stronie barykady to też ludzie. Bardziej podobni do swoich niż by się mogło wydawać. Zazwyczaj mniej krwiożerczy czy nienawistni niż sobie wyobrażamy. I czasami warto szukać punktów wspólnych. Skupić się na podobieństwach, a nie różnicach. Zacząć od przekazywania sobie rzeczy naprawdę ważnych, kwintesencji tego, dlaczego walka w ogóle się zaczęła... Bo może nagle się okaże, że ona nigdy nie miała sensu.

Kiedy kogoś poznajemy i odkrywamy, że ten człowiek, który głośuje na znienawidzonego przez nas polityka to tak naprawdę całkiem miły gość, który ma nawet podobne pasje i też lubi hawajską, to nagle już tak się nie chce walczyć na wyzwiska i emocjonalny jazgot. Zaczyna się dyskusja, zaczyna się wiara w to, że może druga strona nie ma wcale krwiożerczych zamiarów i ranienie jej członków nie jest takie przyjemne, bo przestają być masą i stają się jednostkami.

Wiadomo, że nie zawsze się da. Że czasami takie rady byłyby wręcz śmieszne. Ale nie da się stwierdzić, czy można inaczej, jeśli się nie wysłucha drugiej strony, tylko ma o niej fałszywe wyobrażenie na podstawie paru krzykaczy. Dlatego proszę was o jedno – spróbujcie czasem zakopać wojenny topór, wyjść ze swojej bańki informacyjnej i iść na tę pizzę. Bo razem można osiągnąć więcej.





Jasny Gwint, czyli aktywowałeś moją kartę-pułapkę, Geralt!

Ach, „Wiedźmin 3”! Klasyka gatunku RPG, polska gra, która wywarła na niego ogromny wpływ i stała się punktem odniesienia dla kolejnych tytułów. Niesamowite osiągnięcie, jak na pozycję, której celem było zbieranie kart i tworzenie jak najlepszej talii, żeby ogrywać... hm? Zaraz, chodziło tam o coś innego, a karty to była tylko poboczna minigierka? ZARAZA! Eee... nic straconego! Wiedźmini (wiedźminowie) i wiedźminki – przed wami „Gwint: Wiedźmińska Gra Karciana”!

» *Malvagio*

Odkładając już żarty na bok – Gwint istotnie zaczął jako poboczna minigra, ale od tego czasu (roku 2015) przeszedł naprawdę długą drogę. Poczynając od zamkniętej bety (2016 r.) przez otwartą (2017 r.) aż do oficjalnej premiery w październiku 2018 r. (znanej jako „Homecoming”), polska karcianka wiele razy przeobrażała się w mniejszym lub większym stopniu, by ostatecznie rzucić wyzwanie tytanom pokroju „Hearthstone” czy wirtualnym wariacjom „Magic: The Gathering”. W przeciwieństwie do nich, dziecko CD Projekt RED poszło odrobinę inną ścieżką.

Tym, co chyba najmocniej wyróżnia Gwinta od innych karcianek, zwłaszcza jego bezpośredniej, wirtualnej konkurencji, jest brak systemu many (w swojej turze można zagrać z ręki tylko jedną kartę) oraz zupełnie odmienny cel gry. W większości produkcji tego typu gracze dosłownie stają

naprzeciw siebie, każdy z nich posiada określoną pulę życia, którą zagrywane karty atakują i systematycznie zmniejszają; w takim systemie celem jest, rzecz jasna, zabicie zdrowia przeciwnika do 0. Dzieło Redów przypomina natomiast bardziej starcie dwóch armii, z graczami w roli dowódców. Aby zwyciężyć, należy na koniec osiągnąć wyższą siłę niż rywal. Ale to nie wszystko, można bowiem wygrać bitwę, ale przegrać wojnę – do zwycięstwa w partii wymagane jest zatriumfowanie nie w jednej, a dwóch rundach! Co więcej, nowych kart nie dobiera się w każdej kolejnej turze, jedną z najbardziej kluczowych decyzji staje się więc wybranie odpowiedniego momentu do spasowania i rozsądne dysponowanie swoimi siłami. „Czy zagrać tę kartę już teraz, czy może będzie mi bardziej potrzebna w następnej rundzie?” – gwarantuję, że to pytanie będzie wiele razy padało z ust każdego gwintownika.

Osoby pamiętające Gwinta z „Wiedźmina 3” mogły pominąć powyższy akapit, w tym jednak chciałbym zwrócić się w dużej mierze do nich. Ostrzegam, iż choć rdzeń gry pozostał ten sam, samodzielna inkarnacja karcianki przeszła wiele zmian. Do najważniejszych można zaliczyć ograniczenie liczby rzędów na zagrywane jednostki do dwóch oraz wprowadzenie dobierania kart pomiędzy rundami. Zanim zaczniecie krzyczyć „granda!” czy „to nie jest mój Gwint!”, pragnę, jako stary wyjadacz, zapewnić, że nic z tych rzeczy. Esencjonalnie jest to nadal ta sama gra; poczynione zmiany były niezbędne dla lepszego zbalansowania rozgrywki i przejścia

od zabawy stricte singlowej do pozycji nie tylko multiplayerowej, ale też e-sportowej. Zmianie uległ też status złotych kart (nie są dłużej nietykalne) oraz sposób konstruowania talii, który również odróżnia Gwinta od innych karcianek. Wszystkie karty posiadają „koszt werbunku” (co jeszcze mocniej przywołuje na myśl budowanie armii), a jego suma nie może przekroczyć określonego limitu. Charakterystyka gry – możliwość wchodzenia w interakcję jedynie z kartami – wymusiła również wprowadzenie minimalnej liczby jednostek, którą muszą zawierać wszystkie talie.

Ograniczeń jest zatem całkiem sporo, ale wbrew pozorom nie kastrują one oferowanych możliwości. Pod tym kątem Gwint prezentuje się całkiem okazale – do dyspozycji graczy oddano sześć różniących się sposobem rozgrywki frakcji, każdy powinien więc znaleźć coś dla siebie. Poza znanym z „Wiedźmina 3” kwintetem (Królestwa Północy, Scoia’ael, Nilfgaard, Potwory i Skellige) do stawki, wraz z rozszerzeniem „Novigrad”, dołączył Syndykat, składający się z trzęsących Wolnym Miastem gangów i innych niemiłych ugrupowań (jak łowcy czarownic czy fanatycy Wiecznego Ognia). Na każdą frakcję przypada też po siedem umiejętności dowódcy, wspierających w mniejszym lub większym stopniu konkretne archetypy, a do tego zapewniających różne bonusy do limitu werbunku, co tylko potęguje różnorodność. Oczywiście pod warunkiem niestosowania netdeckingu, czyli ściągania gotowych talii z sieci, co – ku mojemu ubolewaniu – jest w grach rankingowych normą; w miarę pięcia się w górę drabinki o wygrane tzw. „samoróbkami” może być coraz trudniej. Gracze skupiający się na bardziej rekreacyjnym podejściu mają jednak naprawdę szerokie pole do eksperymentowania.

Słów kilka na temat grafiki, muzyki i ogólnego klimatu. Co się tyczy tej pierwszej kwestii, jest dobrze. Nawet bardzo dobrze... a raczej byłoby, gdyby nie okazjonalne graficzne bugi. Od czasu do czasu a to przeobrażająca się jednostka nie zmieni swojego obrazka, a to ten stanie się zupełnie czarny... na szczęście są to tylko drobne niedociągnięcia, które nie wpływają na rozgrywkę. Redzi też szybko starają się je wyłapywać i łątać. Pomijając te niewielkie potknięcia, Gwint naprawdę potrafi cieszyć oko i nie bez przyczyny nazywany jest najładniejszą karcianką na rynku. Grafiki na kartach z każdym kolejnym rozszerzeniem (a było ich już pięć) stają się coraz lepsze, zarówno wersje statyczne, jak i premium,

wzbogacone o animacje. Podobnie sprawy mają się z trójwymiarowymi modelami dowódców, widocznymi podczas bitew i na ekranach ładowania – po początkowej niechęci, spowodowanej ich nie najlepszą jakością, gracze obecnie zgadzają się, iż prezentują naprawdę solidny poziom. Redzi, za co należy się im pochwała, nie ustają w szlifowaniu swojej gry we wszystkich możliwych aspektach.

A jak sprawy mają się z muzyką? Tym razem będzie to dosłownie kilka słów. Wszystkie frakcje mogą pochwalić się własnym motywem muzycznym, który w miarę postępów partii staje się coraz bardziej intensywny, ale z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, iż... raczej nie zwraca się na niego większej uwagi. Ze wstydem muszę przyznać, że gdybym miał spróbować zanucić którąkolwiek brzdąkającą w tle partii melodię, byłbym w stanie dokonać tego tylko przy motywie Syndykatu (jest naprawdę dobry!). Patrząc na to jednak od drugiej strony, muzyka nie przeszkadza i nie rozpycha się, nie dekoncentrując gracza i nie próbując zająć jego uwagę w całości dla siebie. Jako po prostu element tła pełni rolę ściśle funkcjonalną.

Co się tyczy klimatu wiedźmińskiej karcianki... osoby anglojęzyczne mogłyby go określić jako „gritty”. Gwint utrzymuje atmosferę brutalnego świata dark fantasy, znaną zarówno z książek, jak i gier, zręcznie unikając przy tym popadania w otchłanie „mhroku” i „edgy” (no, może z paroma drobnymi wyjątkami...). Choć na zdobitych karty grafikach pojawia się nagość, krew i przemoc – dużo przemocy – nigdy nie jest ona przerysowana. Miłośnicy milusińskich stworków nie mają tu raczej czego szukać. Ciężki klimat podkreślany jest również ciemną, brudną paletą barw (znów – z jedynie paroma wyjątkami), a nawet faktem, iż znane jeszcze z otwartej bety karczemne stoły ustąpiły miejsca rozoranym bitewnym polom. Ostatnia zmiana miała zapewne na celu chęć wyraźnego odcięcia się od „Hearthstone” i w mojej opinii wyszła grze na dobre; Gwint odnalazł swoją klimatyczną niszę i ufortyfikował się w niej naprawdę solidnie.

Na osobny akapit lub dwa zasługuje tu „Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści” (lub „Thronebreaker: The Witcher Tales”), tytuł, który można określić mianem gwintowej kampanii dla pojedynczego gracza. Na wstępie muszę jednak przestrzec przed traktowaniem go jako rozwiniętego samouczka – gra często operuje na swoich własnych zasadach, są w niej obecne karty, których próżno szukać

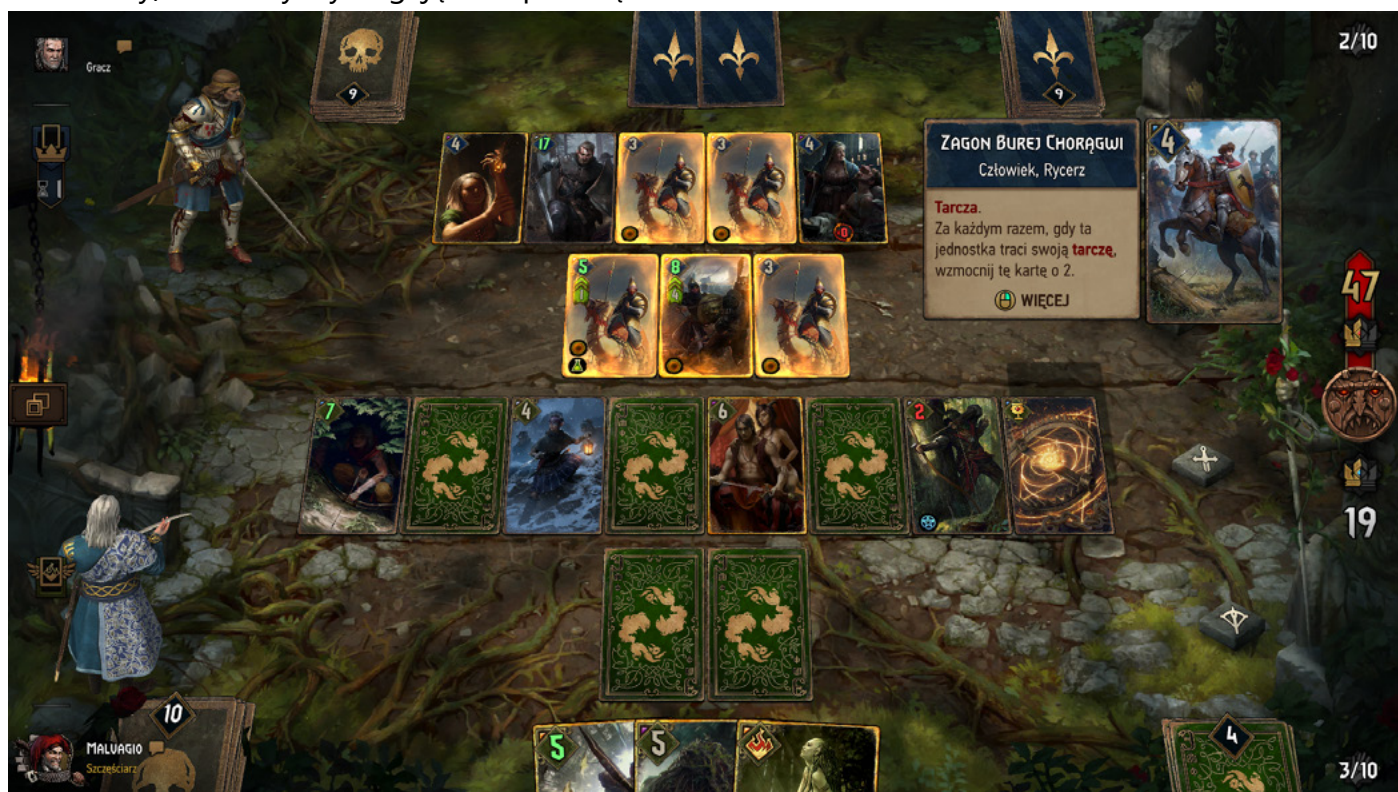
w trybie multiplayer, a wiele znajomych działa w zupełnie inny sposób. „Wojna Krwi” skupia się na losach Meve, królowej Lyrii i Rivii, podczas drugiej wojny Królestw Północy z Nilfgaardem; tej samej, która stanowiła tło dla wydarzeń z książkowej sagi (pojawia się więc kilka doskonale znanych twarzy). Prócz karcianych bitew rozgrywka obejmuje również eksplorację mapy, rozwój obozu armii oraz rozmowy z towarzyszami władczyni. Fabuła zasługuje na miano angażującej; została nie tylko sprawnie poprowadzona (i doskonale zagrana, przynajmniej w polskiej wersji językowej), ale też wiele razy stawia gracza przed koniecznością dokonania naprawdę ciężkich wyborów moralnych. Pragnę zaznaczyć, iż nieprzerysowanych – próżno tu szukać dylematów pokroju niesławnego „zbudować sierociniec czy lupanar?”. Powiadają, iż wojna potrafi wydobyć z człowieka zarówno to, co najlepsze, jak i to, co najgorsze... i jedynie od gracza zależy będzie, co stanie się w przypadku Meve. A wszystko to opiewane w ramy karcianki. Woah.

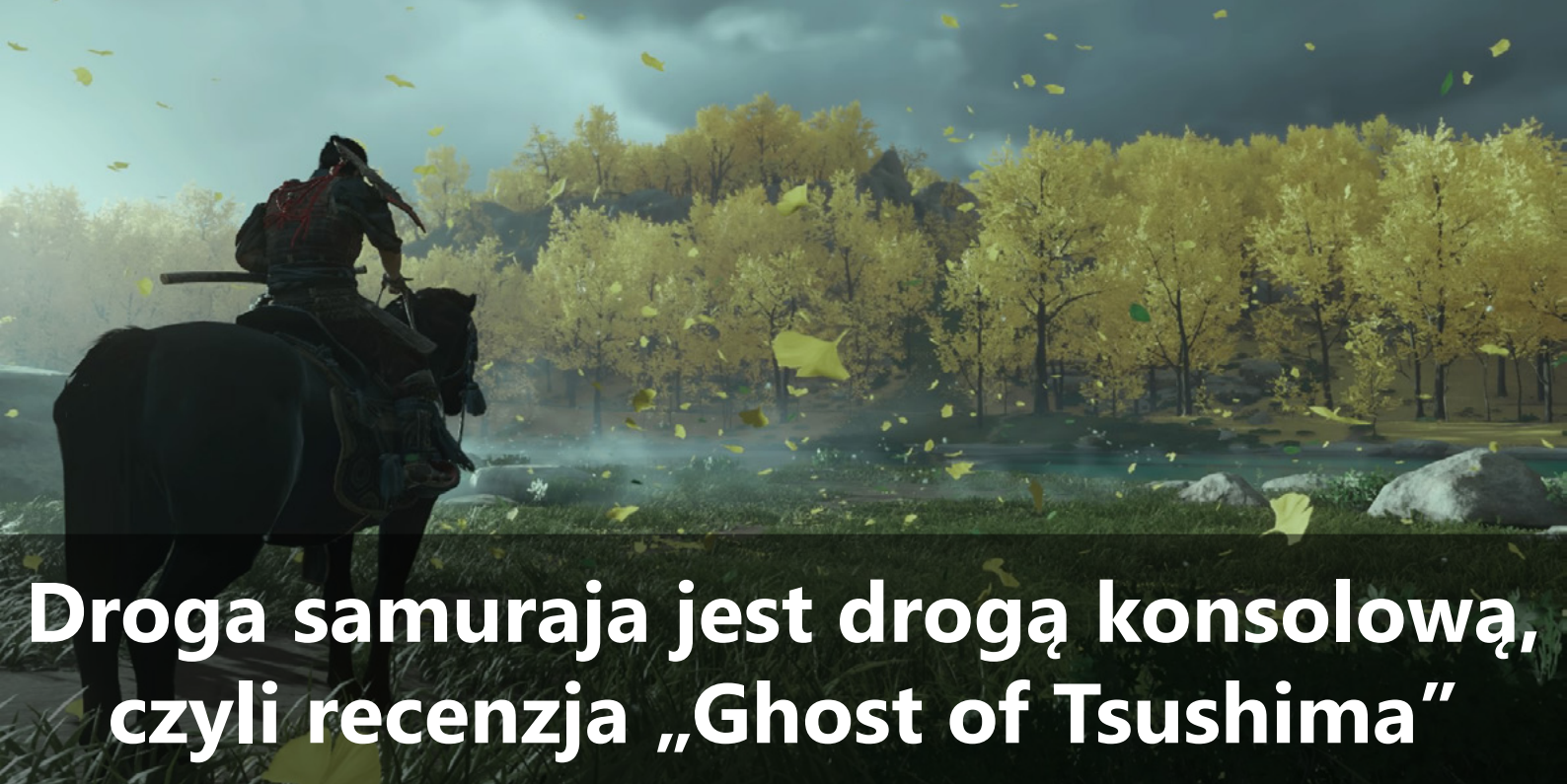
Gra nie jest jednak bez wad. Za najpoważniejszą muszę uznać wręcz żałośnie śmieszny poziom trudności. Nawet na najwyższym z nich praktycznie wszystkie bitwy nie stanowią większego problemu, przez co miejscami do zabawy może wkradać się monotonia (odczuwalna najsilniej w trzecim akcie, w którym występuje chyba największe natężenie starć na metr kwadratowy). Sytuację ratują tutaj na szczęście bitwy-zagadki (których stopień skomplikowania jest od ogólnego poziomu trudności niezależny), niekiedy wymagające naprawdę sro-

giego główkowania. Swoje robi też wylewający się litrami z ekranu (i głośników, muzyka to tym razem najwyższa półka i bierze aktywny udział w budowaniu narracji) klimat.

Czy zatem polecam Gwinta? No ba! Wiedźmińska karcianka prawdopodobnie jest najbardziej szczerym przedstawicielem gatunku na rynku, do osiągnięcia w niej sukcesów nie jest potrzebne odwoływanie się do prawdziwych pieniędzy. Gra jest darmowa, a wszystkie elementy „2win” (czyli w zasadzie tylko karty) można łatwo zdobyć dzięki systematyczności i wypełnianiu stawianych przez grę zadań; w przeciwieństwie do wielu innych pozycji, taka farma wcale nie musi ciągnąć się miesiącami. Złotówki, czy wszelkiego innego rodzaju twarda waluta, niezbędne są wyłącznie do kupowania elementów kosmetycznych (a i to nie wszystkich) – cóż więc stoi na przeszkodzie, by samodzielnie przekonać się, czy rozgrywka nam odpowiada? „Wojnę Krwi” natomiast polecam już raczej osobom, które zdążyły się zapoznać z „podstawową” wersją Gwinta i polubiły ją – dzięki temu „przerwy na te karty” nie będą źródłem irytacji przy poznawaniu naprawdę dobrze napisanej historii Meve. W mojej opinii oba tytuły zasługują na solidne, kolejno 8 i 7/10. Naprawdę nie mogę przeboleć tego poziomu trudności, ech.

Pamiętajcie, by zawsze wierzyć w serce kart i adios!





Droga samuraja jest drogą konsolową, czyli recenzja „Ghost of Tsushima”

Honorowy samuraj, przestrzegający kodeksu bushido, dzielnie walczący w obronie ojczyzny i jej mieszkańców, gromiący zastępy nieprzyjaciół dzięki niezachwianej dyscyplinie i hartowi ducha? Czy może ninja mordujący bez mrugnięcia okiem, atakujący podstępnie, zza pleców, nie stroniący od nieczystych zagrywek i trucizn? Poproszę obu.

» Zodiak

Wydane w lipcu 2020 roku wyłącznie na konsole PlayStation 4 „Ghost of Tsushima”, autorstwa amerykańskiej firmy Sucker Punch oraz wydane przez Sony, to połączenie gry akcji oraz skradanki osadzonej w otwartym świecie. Jest to więc produkcja zawierająca to, do czego w ostatnich latach przywykliśmy: obszerną mapę obsianą znakami zapytania, obozy wroga, które należy oczyścić, masę różnorodnych znajdźki i rozproszone misje fabularne. Na pierwszy rzut oka mamy tu do czynienia z grą raczej sztamową, która pozornie po prostu naśladuje „Assassin’s Creed Origins” i „Odyssey”. Jednak, jak mawiają Japończycy (tak naprawdę wcale nie): „Oni tkwi w szczegółach”.

O historii słów kilka

Gra przenosi nas do roku 1274, kiedy to na japońską wyspę Cuszima inwazji dokonują wojska imperium mongolskiego pod dowództwem niejakiego Khotun Chana. Wcielamy się tu w Jina Sakaia, młodego samuraja biorącego udział w de-

sperackiej i nieskutecznej obronie. Już na samym początku, jito wyspy (czyli namiestnik szogunatu) i wuj głównego bohatera, Pan Shimura trafia do niewoli, a sam protagonista odnosi poważne rany. Od śmierci ratuje go złodziejka Yuna i pomaga odzyskać rodową katanę. Od tego momentu zadaniem Jina (a więc i naszym) jest walka z najeźdźcą, pomaganie uciskanej ludności oraz ocalenie wuja.

Opowieści z Cuszimy

Fabuły nie można nazwać wybitną czy przełomową, lecz trzyma ona naprawdę wysoki poziom. Główny wątek nie jest specjalnie długi, ale rozbitcie go pomiędzy wątki poboczne i eksplorację sprawia, że nie przejada się za szybko. Zawiera ciekawe postacie z własną historią, charakterem i motywacją. Da się je polubić, uwierzyć w nie i związać z nimi emocjonalnie. Gra niepozbawiona jest zwrotów akcji i szokujących momentów, choć nie mogę powiedzieć, by były one szczególnie niespodziewane. Plusem jest, że sam główny bohater to postać dynamiczna, rozwijająca się w miarę postępu opowieści i zmieniająca swoją pogląd i wartości. Przytłaczająca przewaga najeźdźcy i jego brutalne metody wymuszają na młodym samuraju korzystanie z mniej honorowych metod walki, co oczywiście kłóci się ze wszystkim, w co protagonista dotąd wierzył. Warto tu wspomnieć, że choć gra zawiera elementy rozwoju postaci, to nie jest to RPG. Nie podejmujemy żadnych wyborów w trakcie fabuły i nie mamy wpływu na to jak się ona potoczy, co nieco ogranicza tak

zwane replayability. Niemniej, całość przedstawia się solidnie, satysfakcjonuje i potrafi wywołać u gracza emocje.

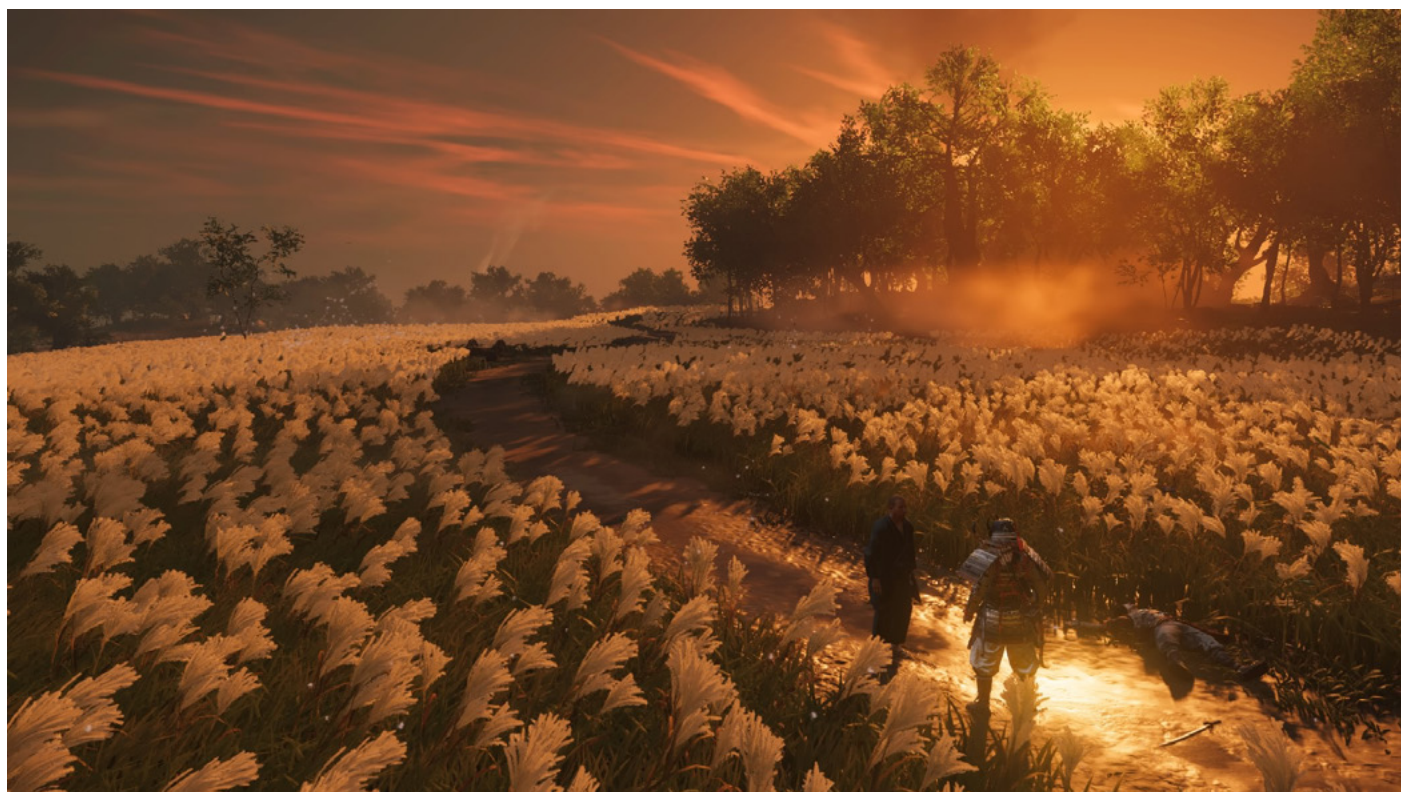
Poza główną fabułą w grze są jeszcze trzy długie wątki poboczne. Każdy kręci się wokół problemów konkretnej postaci. A to wiekowa i twarda wojowniczką, szukająca zemsty, a to stary i cyniczny mistrz łucznictwa polujący na byłą uczennicę, a to dobrotliwy mnich chcący pomóc w walce z Mongołami po utracie brata. Każde z nich jest napisane tak, że zapada w pamięć i grając chce się poznać dalszą część ich historii.

Oprócz tych wątków w grze można natknąć się na masę pomniejszych historii mieszkańców Cuszimy, którzy w ten czy inny sposób cierpią przez trwającą inwazję. Ton tych opowieści jest w znacznej większości ponury i ich zakończenia raczej rzadko okazują się szczęśliwe. Oczywiście, zdarzają się nieco lżejsze, zawierające humor zadania, ale te należą do mniejszości. Trwa wojna i gra nie pozwala o tym zapomnieć.

Kraj kwitnącej wiśni i siedmiu słowiańskich samurajów

Jeśli zaś chodzi o klimat przedstawiony w grze to jest on absolutnie bezbłędny. Twórcy nie próbują nawet na moment ukryć, że ich produkcja jest w pełni inspirowana kinem samurajskim i romantyczną wizją Kraju Kwitnącej Wiśni. Szczególną

rolę odgrywają tu rozmaite krajobrazy Cuszimy. Wyspa jest bardzo zróżnicowana pod tym względem i jej eksploracja sprawia samą przyjemność. Grając, można przemierzać całe łąki, porośnięte przepięknymi kwiatami, ponure bagna, ciemne lasy bambusowe czy urokliwe wioski i świątynie. Czasem ma się ochotę po prostu błąkać bez celu, by móc w spokoju podziwiać okolicę. Pojedynki z bossami zawsze są okraszone jakąś epicką scenerią w stylu ogromnych fal rozbijających się o skały, gdy w tle szaleje burza, polany pełnej kolorowych kwiatów czy świątyni Buddy ukrytej w jaskiniach pod górą, gdzie po tafli płytkiej wody powoli dryfują zapalone lampiony. Lisy prowadzą Jina do kapliczek bóstwa Inari, na bambusowych stojakach można testować ostrość katany i własne umiejętności, a w szczególnych lokacjach można po prostu usiąść i napisać haiku (które w tamtym okresie jeszcze nie istniało, tak na marginesie). Mamy tu więc do czynienia nie z grą historyczną, a raczej fantazją, która jedynie inspirowana jest historycznymi wydarzeniami. By jeszcze bardziej wczuć się w kino samurajskie, można grać w tak zwanym „trybie Kurosawy”, który upodobił grę do filmów legendarnego reżysera: obraz zostanie pozbawiony koloru, aktywuje się filtr brudnej kliszy, a dźwięk zniekształci się tak, aby całość wyglądała jak czarno-biały film z lat pięćdziesiątych. Osobiście jednak nie polecam włączać tego trybu przy pierwszym podejściu do gry, ponieważ naprawdę warto zobaczyć Cuszimę ze wszystkimi żywymi barwami.



Wspominając o klimacie należy również wspomnieć o dubbingu. Do wyboru są tu trzy opcje: angielskie bądź japońskie głosy oraz polskie napisy lub... pełna polska wersja językowa. Nie korzystałem długo z angielskiej ani polskiej, ale z tego co zdążyłem usłyszeć, to trzymają one poziom. Jednak nie byłbym w stanie grać w grę o samurajach bez słuchania ich ojczystej mowy. Problem stanowi tu lip sync, ponieważ dostosowany jest pod angielskie głosy. Przez większość czasu to nie przeszkadza, bo nie oglądamy twarzy postaci z bliska. Jednak kiedy już pojawia się cutsценка, brak synchronizacji potrafi mocno rzucić się w oczy.

We wczuciu się w klimat pomaga wpadająca w ucho, idealnie komplementująca wydarzenia przedstawiane na ekranie muzyka, skomponowana przez Ilana Eshkeri oraz Shigeru Umayashiego.

Kataną i trucizną

Gra wygląda pięknie, ma solidną fabułę i ciekawe postacie. Ale czy gra się w nią przyjemnie? Mi grało się w nią na tyle dobrze, że zdobyłem wszystkie osiągnięcia. Więc tak, gra się w nią bardzo miło, gameplay można podzielić na trzy elementy: walkę, skradanie i eksplorację.

System walki jest prosty, ale satysfakcjonujący. Swoim rdzeniem przypomina gry z serii Dark Souls. Szybkie ataki, wolniejsze, ale silniejsze uderzenie do przełamywania gardy, uniki do... uników i uchylania się przed strzałami, blokowanie, które wykonane w odpowiednim momencie (czyli parada) wystawi wroga na kontratak itd. Z czasem oczywiście wszystko to nabiera kolorytu. Dochodzą tak zwane postawy, czyli techniki walki dostosowane do radzenia sobie z różnymi rodzajami przeciwników: mieczników, tarczowników, włóczników i wielkich kolesi z równie wielką bronią. Dodatkowo Jin z czasem wyposaża się w coraz to nowsze narzędzia pozwalające przechylić szalę zwycięstwa. Kunaie, które na chwilę zatrzymują Mongołów, bomby dymne i przylepiające się, łuk z różnymi rodzajami strzał itd. Z czasem ulepszymy też podstawowe umiejętności: chociażby parowanie ciosów tuż przed otrzymaniem obrażeń będzie miało szansę na przerażenie pobliskich adwersarzy. Jakby tego było mało, w grze dostępne są również tak zwane mityczne opowieści, czyli specjalne zadania, dzięki którym możemy uzyskać dostęp do legendarnych technik walki i pancerzy. Nie ma ich wiele, ale znacząco ubarwiają walkę.

Do ich używania wykorzystuje się „zasób” określany jako hart ducha, którym można się również leczyć. Nabija się go poprzez walkę, skrytobójstwa oraz... dobijanie rannych wrogów.

Do mechaniki walki trzeba też zaliczyć pojedynki z bossami, które działają nieco inaczej niż normalna rozgrywka. Podczas nich zmienia się pozycja kamery, a Jin traci dostęp do wszelkich zabawek typu kunai, łuk etc. Jak wspominałem wcześniej, owym starciom towarzyszy epicka sceneria oraz muzyka. Przed samą walką oponenti powoli wyciągają broń i mierzą się wzrokiem, co tylko pogłębia efekt filmowości. Choć to może znudzić się po pewnym czasie, bowiem gra recyklinguje tu animacje i za każdym razem wszystko wygląda niemal identycznie. Niestety, nie ma tu dużej różnorodności, praktycznie każdy boss, z paroma wyjątkami, walczy tak samo. Nie umniejsza to jednak wyzwania, bowiem bossowie atakują szybko, biją mocno i mają wiele rodzajów ataków, które trzeba się nauczyć kontrować. Stety lub niestety, tych pojedynków w grze nie ma dużo, więc z jednej strony nie znudzą się za szybko, a z drugiej szkoda, bo są naprawdę przyjemne.

Skradanie się jest dobrą alternatywą dla walki, bo jest równie satysfakcjonujące. Podobnie jak otwarta walka z początku jest bardzo proste, łopatologiczne wręcz, ale z czasem zdobywamy kolejne umiejętności i narzędzia pozwalające na skuteczniejsze mordowanie i sianie chaosu. Możemy chociażby odblokować możliwość dokonania serii maksymalnie trzech zabójstw, jeśli wrogowie stoją względnie blisko siebie. Jin ma na swoim wyposażeniu dzwonki i petardy odwracające uwagę, dmuchawkę ze śmiercionośną trucizną oraz taką, która wywołuje u wrogów szal, a także linkę z hakiem, pozwalającą skakać nad głowami niczego niespodziewających się Mongołów. Niestety, w przypadku skradania największym problemem jest sztuczna inteligencja przeciwników, którzy potrafią zgubić naszego bohatera... gdy ten wejdzie do namiotu, przeskoczy przez płot, albo wespnie się na budynek. Poza tym, terroryzowanie mongolskich obozów z ukrycia sprawia masę frajdy.

Ostatnim, ale równie ważnym filarem „Ghost of Tsushima” jest eksploracja. Jak wspominałem wcześniej, krajobrazy w tej grze są bajecznie piękne i już sam ten fakt skłania do zwiedzania świata przedstawionego. Ale jest w tym coś więcej. Tym,

co według mnie odróżnia „Ghost of Tsushima” od innych podobnych tytułów jest to, że niemal każdy punkt do zwiedzenia na mapie ma znaczenie. Każda lisia nora, bambusowy stojak czy kapliczka shinto oferuje coś, przez co ma się ochotę ich szukać. Jedne zwiększają pasek zdrowia, inne odblokowują miejsce na amulety, w jeszcze innych można znaleźć mocniejsze wersje tych amuletów. I za każdym razem gracz musi wykonać jakąś czynność: podążać za liskiem, przejść mini-grę polegającą na szybkim naciskaniu odpowiedniej sekwencji klawiszy, rozwiązać zagadkę logiczną itp. Mamy zatem i nagrody, i fajne aktywności. Dla porównania: w „Wiedźminie 3” eksploracja w większości przypadków nie nagradza gracza, bo skarby zwyczajnie okazywały się nieprzydatne albo przeciwnicy broniący ich byli zwyczajnie zbyt silni. No i w Cuzimie nie ma absurdalnej ilości znajdziek poukrywanych za znakami zapytania. Osobiście wyczyściłem z nich całą mapę i ani przez chwile nie czułem znużenia.

Katana ostra jak 30 FPSów

O kwestiach technicznych gry nie będę mówił dużo. Nie napotkałem żadnych psujących zabawę błędów czy glitchy i nie próbowałem ich szukać

na siłę. Narzekać mógłbym jedynie na sztuczną inteligencję, o której wspominałem wcześniej. Nie doświadczyłem też spadków klatek na sekundę, na moim zwykłym PS4 gra działała w stałych trzydziestu klatkach. Pochwalić natomiast mogę czasy ładowania, są naprawdę krótkie i w momentach, kiedy coś mi nie wychodziło i notorycznie ginąłem, mogłem natychmiast wrócić do rozgrywki.

From Tsushima with love

I to by było na tyle. O „Ghost of Tsushima” przed premierą nie słyszałem prawie w ogóle, ale jak tylko zobaczyłem tę grę, wiedziałem, że muszę w nią zagrać. I nie zawiodłem się nic a nic. Dostałem spory kawał porządnej rozgrywki, ciekawą fabułę i postacie oraz przepiękny świat do eksplorowania. Jedyne, czego jeszcze mi tu brakuje to jakiś rodzaj Nowej Gry+. Dodatkowo, w niedługim czasie gra ma otrzymać kooperacyjny tryb multiplayer oparty już o mitologię japońską, więc to kolejny powód, aby w nią zagrać. Jeżeli ktoś lubi gry z otwartym światem, skradanki lub jest fanem kultury japońskiej to „Ghost of Tsushima” polecam bezwzględnie.





Bardzo nisko w trawie, czyli bezpieczne grzybobranie z Equestria Times

Nadchodzi jesień, ulubiona pora roku leśnych spacerowiczów. Z koszami wypełnionymi smakowitymi parasolkami przemierzają dzikie ostępy w poszukiwaniu najrozmaitszych gajowych skarbów. Zupa grzybowa, sos myśliwski czy jajecznica z kurkami, ślinka leci na samą myśl. Korzystając z wiedzy zdobytej w szkole leśnej oraz ze starej broszury Lasów Państwowych znalezionej w szafie mojej babci, chciałbym się podzielić z Wami przydatnymi informacjami i ciekawostkami, które mogą przydać się każdemu podczas wycieczki po leśne smakołyki.

» Teo

Wierzę, że Bronies czasem także wychodzą z domu, więc może ten tekst przyda się i Tobie. Oczywiście nie każdy czuje się na siłach, by wychodzić do lasu i ryzykować swoje zdrowie lub życie przy zbieraniu grzybów. Z jakiegoś powodu, w Polsce jest to wyjątkowo lubiane, choć zapewne mniej popularne niż kiedyś. W innych krajach leśne wycieczki po grzyby już dawno zanikły. Co więcej, na zachodzie Europy zwykle cała wiedza o jadalnych grzybach kończy się na marketowej pieczarce. To smutne, bo rodzinne wypady na łono natury to super zabawa! W tym tekście poruszę kilka, moim zdaniem, ważnych kwestii dotyczących grzybobrania. Jak wszystko zapamiętacie i zrozumiecie to uwierzcie – Fluttershy jak i cały las Everfree będą z was dumne! Nie opowiem tutaj oczywiście o wszystkich grzybach i zasadach. Myślę, że byłoby to zbyt nudne i męczące. Od tego macie, pełne wiedzy, wasze mamy i babcie :)

Do dobrego zbieractwa grzybów potrzebne jest przede wszystkim doświadczenie, więc wszystkich młodych borołazów zachęcam do spacerowania wraz z kimś starszym i obeznanym + atlas grzybów/ internet (choć w lesie go często brakuje) też może się czasem przydać. To lecimy na przygodę do lasu!

Na początek rozejrzyjmy się na jego obrzeżach. Nawet na skraju lasu można zauważyć coś ciekawego. O! Zobaczcie co my tu mamy. Czy to są małe borowiki, hm? A może to boczniaki?

Pierwsze grzybobrania mogą być trudne. Pamiętajcie, zbieramy tylko te grzyby, co do których jesteśmy absolutnie pewni, że są jadalne. Jest wiele grzybów, które są bardzo podobne do tych jadalnych, a mają bardzo przykre skutki po spożyciu. Przykład: pieprznik jadalny, czyli znana wszystkim kurka i podobna do niej trująca lisówka pomarańczowa, znana jako fałszywa kurka. Szczególnie wieczorową porą, przy małej ilości światła w lesie, są trudne do rozróżnienia.

Przejdźmy dalej. W głębi Everfree znajdziemy więcej leśnych skarbów, chociaż niektóre z nich są zdradliwe. Nie wolno rozpoznawać trujących gatunków grzybów na podstawie ich gorzkiego smaku – gatunki śmiertelnie trujące mają przeważnie smak przyjemny, słodkawy. Przykład: strzępiak ceglasty często mylony z płachetką zwyczajną, czyli niemką, ma owocowy zapach i łagodny smak, a to śmiertelnie trujący grzyb! Moim zdaniem niemki same w sobie nie są dość smacznym grzybem, by ryzykować ich zbieranie.

Nie należy zbierać grzybów zbyt młodych, ponieważ nie wszystkie cechy potrzebne do identyfikacji mogą być u nich wykształcone. Przykład: muchomor jadowity, którego młode owocniki są bardzo podobne do pieczarek polnych, bez rozpoznania koloru blaszek pod parasolem ich identyfikacja to gra w rosyjską ruletkę!

Najwięcej gatunków trujących występuje wśród grzybów blaszkowych. Uważajmy na nie. Pieczarki jak i kanie (sowy) są bardzo smaczne i należą do grzybów blaszkowych, jednak na pierwsze grzybobranie zachęcam do poszukiwań przepysznych borowików i podgrzybków.

Grzyby należy wykręcać z podłoża, a miejsca po nich przykrywać mchem lub ściółką leśną, dzięki czemu zapobiegniemy wysychaniu grzybni. Na ten temat istnieje wiele mitów i teorii, jednak myślę, że leśnicy będą wiedzieć lepiej, niżli wujek Krzysiek.

Niektóre grzyby, mimo że uważane są za jadalne, to ich spożywanie nadal jest bardzo niebezpieczne w przypadku nieprawidłowego ich przyrządzenia. Niektóre grzyby trzeba dokładnie gotować lub robić to po wielokroć, by pozbyć się z nich trujących substancji. Inne z kolei grzyby mogą nabrać trujących właściwości właśnie na wskutek zbyt intensywnej obróbki termicznej. Oprócz tego warto wiedzieć, że grzybów nie należy podawać małym dzieciom oraz osobom z chorobami układu pokarmowego, np.: z wrzodami żołądka.

Grzyby wkładamy najlepiej do koszyków, nigdy zaś do toreb foliowych, gdzie na pewno się skruszą i być może nabiorą (niektóre gatunki) szkodliwych dla naszego zdrowia właściwości. Jestem osobiście za zabieraniem jak najmniejszej ilości plastiku do lasu, by nie korciło tego wyrzucać.

Nie zbierajmy grzybów znajdujących się pod ochroną prawną. Jest wiele smacznych grzybów, które niestety, przez niewiedzę i nieostrożność, zbieraczy muszą być chronione prawnie, gdyż ich ilość w polskich lasach jest bardzo mała, co grozi ich całkowitym wyginięciem. Polskie lasy są dobrem wspólnym, więc wszyscy powinniśmy dbać o jego mieszkańców, nie tylko o zwierzęta – także o grzyby i rośliny.

Nie niszczymy grzybów niejadalnych i trujących, np. muchomorów. Często te grzyby są pożywieniem dla innych zwierząt z przy-

stosowanym do ich spożycia układem trawiennym. Warto w tym miejscu powiedzieć o tym, że grzyby są destruktorami – organizmami, które rozkładają martwą materię organiczną na prostsze związki organiczne, np.: przyspieszają proces rozkładu padliny i tworzenie leśnej gleby. Szczególnie w ubogich sosnowych borach są cennym pomocnikiem we wzbogacaniu leśnej gleby.

W lesie zachowujmy się cicho. Nie śmiećmy ani w nim, ani na jego obrzeżach. Śmieci wszędzie źle o nas świadczą. Przy okazji zachęcam też do wzięcia udziału w akcji sprzątania lasu. Możesz wziąć małą papierową torbę i zebrać w nią kilka małych śmieci napotkanych po drodze. Natura za to podziękuje nam i przyszłym pokoleniom. Czy to czystym powietrzem, czy pięknymi lasami.

Podsumowując – znając kilka najważniejszych zasad, grzybobranie nie robi się już takie straszne. Nawet, jeżeli grzybki nam nie smakują, możemy je śmiało sprzedać na skupie i zatrzymać pieniądze na, np.: małego ponymeeta. Wszystkie potrzebne informacje znajdziecie na stronie Lasów Państwowych, jest tam między innymi wykaz grzybów jadalnych, trujących i chronionych. Dodam jeszcze, że warto znać umiar z jedzeniem grzybów, ich trawienie jest trudne dla naszego żołądka i jelit, a spożycie ich nadmiernej ilości może mieć przykre skutki.

Mam na koniec dla Was kwestie do przemyślenia: jak myślicie, czy serialowe kucyki jedzą grzyby? Jeśli tak, to jakie? Co ciekawe, konie jak i kucyki nie są w stanie wymiotować. Związane jest to z położeniem ich żołądka. Serdecznie zachęcam do skorzystania z jesiennego słońca i do zobaczenia w lesie!



Muchomor jadowity



„Hollow Knight”, czyli pieśń o małym rycerzu

Istoty Wyższe, te słowa wam są tylko przeznaczone. Tymi słowami wita was wspaniałe Halloween, perła cywilizacji robaków, którego chwała będzie trwała wiecznie. Zagłębcie się w jego korytarze i komnaty, poznajcie ich tajemnice... jeśli tylko zdołacie przeżyć. Pusty Rycerz czeka.

» *Malvagio*

W grze „Hollow Knight” przyjdzie wam wcielić się w małego, milczącego wojownika przybywającego do – jak się błyskawicznie okazuje – niemal wymarłego miasteczka, by zmierzyć się z czymś, co przebudziło się w kryjących się pod nim czeluściach. Ale... czy jesteście tego pewni? Łatwo dojść do takiego wniosku, opierając się na doświadczeniach wyniesionych z innych gier (czyż ten opis nie budzi skojarzeń z „Diablo”?), lecz filmik wprowadzający nie wyznacza tak naprawdę konkretnego celu. Ukazana w nim istota pozostaje skuta łańcuchami i uwięziona – może prawdziwy cel Rycerzyka to tak naprawdę uwolnienie jej z okowów? Czy znalazł się na miejscu jedynie przez przypadek, czy może został wezwany rykiem spętanego? Kim on w ogóle jest? Odpowiedzi na te i więcej pytań będziecie musieli znaleźć sami, ale nie otrzymacie nigdy gwarancji, iż zdołacie tego dokonać. Intro stanowi doskonałe wprowadzenie do atmosfery tajemnicy, która będzie towarzyszyć małemu protagoniście niemal do samego końca jego wyprawy.

Istoty Wyższe, jak w każdej metroidvanii, wasze zmagania podzielone zostaną na dwie, nierówne pod

kątem objętości, części. Zdecydowaną większość czasu spędzicie eksplorując świat, spotykając inne postaci, walcząc z pomniejszych przeciwnikami, stawiając czoła wyzwaniom platformowym oraz zdobywając skarby i nowe umiejętności (jak, na przykład, absolutnie klasyczny podwójny skok czy „ślizg” w powietrzu). Te natomiast stopniowo pozwolą wam na dotarcie do niedostępnych początkowo miejsc i odkrywanie coraz większych połaci mapy – a Halloween jest miejscem zaprawdę ogromnym. Nie lękajcie się jednak; choć wielkość świata może przytłaczać, twórcy nie pozostawili was samych sobie. Do dyspozycji Rycerzyka oddano nie tylko mapę, którą stopniowo będzie zapełniał (pod warunkiem zakupienia w sklepie służącego temu celowi pióra), ale też kompas (również do zdobycia drogą kupna) pokazujący na niej naszą aktualną pozycję. Mały wojownik nie musi też poruszać się bez przerwy na piechotę – po świecie porzucane są stacje umożliwiające szybkie podróżowanie pomiędzy nimi (oczywiście wcześniej należy je odnaleźć). Wędrówki po świecie na pewno więc was nie przytłoczą, a co ważniejsze – także nie znudzą. Odwiedzane przez Rycerzyka strefy nie tylko znacznie różnią się od siebie wizualnie, ale po brzegi wypełnione są wszelkiego rodzaju „znajdkami”; ci spośród was, którzy zafascynowani są nie tylko końcem gier, ale też ich kompletowaniem, powinni poczuć się, jak w domu. Pamiętajcie jednak, by eksplorować ostrożnie – w przypadku śmierci Rycerzyk powróci do ostatniego punktu zapisu, czyli ławeczki, na której odpoczywał. Cofnie się tam również w przypadku wyjścia do menu głównego, co niektórzy mogą uznać za wadę, ale niepozbawioną dobrych stron –

błyskawiczna „teleportacja” stanowi przydatne narzędzie podczas speedrunowego wyzwania (w grze znajdują się dwa osiągnięcia związane z przejściem jej w określonym czasie).

Drugą część, zdecydowanie bardziej intensywną, stanowią walki z bossami. „Hollow Knight” posiada ich bogaty panteon (zapamiętajcie to słowo), poszerzany jeszcze przez możliwość stoczenia



z wybranymi przeciwnikami rewanżu – stają się wtedy o wiele większym wyzwaniem. Sama mechanika starć została zrealizowana bardzo sprawnie; sterowanie Rycerzykiem jest wygodne i nie nastrocza trudności. Choć osobiście polecam korzystanie z pada, posługiwanie się klawiaturą nie zamienia gry w mordęgę. Na uwagę zasługuje również fakt, że dzięki systemowi wymienialnych talizmanów, które zapewniają rozmaite premie i mogą nawet wchodzić między sobą w interakcje, poziom wyzwania starć może ulegać zmianie. Nic nie stoi na przeszkodzie, by – na przykład – zmienić Rycerzyka w maga, bardziej niż na ostrzu jednak polegającego w bitwie na zaklęciach, lub w skałę, zdolną przyjąć przed śmiercią więcej ciosów. Bossowie w przeważającej części są uczciwi – walki z nimi można się nauczyć, dzięki czemu stają się czystym testem umiejętności. Niestety, znajduje się wśród nich kilka naprawdę przykrych wyjątków, związanych czy to z paskudnym „gimmickiem” przeciwnika, czy też po prostu z wrodzoną wrednością jego projektu. Ale nawet pomijając ten aspekt, bossowie bywają nierówni i nie wszyscy dostarczają takiej samej satysfakcji – walki z niektórymi na pewno na długo zapadną wam w pamięć (i będziecie chcieli powtarzać je wciąż, i wciąż od nowa), inni jednak ulegą z niej natychmiast, gdy ucichnie bitewny motyw muzyczny. Dla niektórych niedogodnością może być też brak pasków zdrowia przeciwników – nigdy nie będziecie pewni, ile ciosów zostaniecie zmuszeni jeszcze zadać, by zatriumfować. W mojej opinii, w ostatecznym rozrachunku plusy przeważają jednak nad minusami, a „Hollow Knight” wciąż pokazuje się z jak najlepszej strony.

Istoty Wyższe, zapewne wielokrotnie słyszałyście już porównania gier wszelkiego rodzaju do serii „Dark Souls”. Frazes ten wyświechtał się już dawno temu, a jednak... w przypadku przygód wojowniczego ro-

baczka na nowo odzyskuje swą świeżość oraz znaczenie. „Hollow Knight” doskonale uchwycił to, co przesądzało o sukcesie bestsellerów From Software. Nie, nie jest to wcale wyśrubowany poziom trudności – choć trzeba przyznać, że Rycerzyk na swojej drodze napotka kilka większych wyzwań (zarówno w warstwie platformowej, jak i bitewnej) – ale klimat i historia przedstawionego świata robaczków; ta eteryczna, nieuchwytna rzecz, jaką jest nastrój. Podczas

wędrówki nieustannie towarzyszyć wam będzie subtelna aura nie do końca określonego smutku (w czym ogromną rolę odgrywa naprawdę FANTASTYCZNA ścieżka dźwiękowa), pasującego jak ulał do przemierzania ruin niegdyś wspaniałej cywilizacji. Halloween już upadło, ale dlaczego do tego doszło? Towarzysząc Rycerzykowi nie sposób nie zastanawiać się, jaka jest pełna historia tego miejsca – a podobnie, jak ma to miejsce w Soulsach, gra nie podaje jej na tacy. To do was należeć będzie zadanie odszukania jej strzępków i złożenie ich w całość dzięki badaniu dostarczanych opisów, bacznej obserwacji otoczenia, wysłuchiowaniu napotykanym postaci, a nawet – za sprawą zdobytego po pewnym czasie przedmiotu – czytaniu ich myśli (w tym również bossów!). „Hollow Knight”, jak mało która gra, nagradza tych, którzy uważnie eksplorują wszystkie zakamarki i przystają niekiedy, by zastanowić się nad tym, czego się dowiedzieli. A gdy w końcu tajemnica zostanie rozwikłana (jeżeli zostanie...), a esencja kryjącego się za wszystkim smutku uchwycona... jest to naprawdę satysfakcjonujące. Wszystko to sprawia, iż przygody Rycerzyka można nazwać najlepszym soulslike’iem, choć wcale soulslike’iem nie są.

Istoty Wyższe, wysłuchajcie jeszcze kilku słów na temat rozszerzonej zawartości. Od czasu premiery gry (która nastąpiła w 2017 roku) zdążyła się ona wzbogacić o cztery mniejsze lub większe, lecz za każdym razem darmowe, DLC. Część z nich wprowadza jedynie kilku nowych bossów oraz drobne ulepszenia wygody rozgrywki, jak możliwość postawienia portalu (tylko jednego) z możliwością powrotu do niego w dowolnej chwili. Na większą uwagę zasługują jednak „The Grimm Troupe” oraz „Godmaster” – pierwsze z nich nie tylko poszerza lore, ale też oferuje mini-fabulę, oderwaną od głównej linii; można ją chyba nazwać misją poboczną, a co więcej, z możliwością zakończe-

nia jej na dwa różne sposoby! Przestrzegam jednak przed pochopnym wyborem, raz podjętej decyzji nie będzie już można bowiem zmienić. „Godmaster” stanowi natomiast spełnienie marzeń miłośników walki – to de facto fabularyzowany tryb „boss rush”, przeznaczony niemal wyłącznie dla osób szukających ostatecznego wyzwania; pozostali powinni raczej omijać go szerokim łukiem. Przed Rycerzykiem piętrzy się pięć Panteonów (a nie mówiłem?), z których ostatni, najtrudniejszy, zawiera w sobie WSZYSTKICH potężnych przeciwników z gry, wliczając w to mini-bossów – a porażka w którymkolwiek starciu sprawia, iż wspinaczkę trzeba rozpocząć od początku. Na tych, którym uda się zatriumfować w tym morderczym maratonie, czeka zupełnie nowe zakończenie – ale dotrą do niego jedynie najwytrwalsi. Dodatkową atrakcją jest dostęp do Hali Bogów, umożliwiającej mierzenie się z bossami pojedynczo, w ramach treningu i na trzech poziomach trudności – Attuned (zwykłym), Ascended (bossowie zadają podwójne obrażenia, a niektóre areny ulegają modyfikacji) oraz Radiant (otrzymanie jakichkolwiek obrażeń jest dla Rycerzyka śmiertelne). Wszystkich przerażonych pragnę uspokoić, że jest to wyzwanie całkowicie opcjonalne, niewliczające się nawet do procentowego ukończenia gry (podobnie jak ostatni panteon, ale nie pierwsze cztery!).

W tym miejscu należy również wspomnieć o „Silksong” – nadchodzącym prequelu/sequelu (ten status wciąż pozostaje niejasny), który początkowo miał być jedynie kolejnym rozszerzeniem „Hollow Knighta”, ale urósł na tyle, by stać się pełnoprawnym, osobnym

tytułem. Skupi się on na podróży Hornet, wojowniczką pełniącą istotną fabularną rolę w przygodach Rycerzyka, z którą kilkakrotnie przyjdzie wam skrzyżować ostrza. Gra przeniesie akcję do zupełnie innej krainy, w przeciwieństwie do Hallownest wciąż znajdującej się w stanie rozkwitu (a przynajmniej tak można wywnioskować ze zwiastunów). Data premiery wciąż jeszcze nie została ogłoszona, ale napięcie wśród fanów sięga zenitu – nadstawiajcie uszu i wypatrujcie wieści, naprawdę jest na co czekać!

Powyższe peany nie pozostawiają złudzeń, ocena może więc być tylko jedna – „Hollow Knight” zasługuje na najwyższą możliwą notę, 10/10, wraz ze znakiem jakości wszelkiej; kilka drobnych wad nie zmienia tu niczego. Urzekające (to chyba najlepsze słowo) przygody Rycerzyka oferują nie tylko wciągający niczym maelstrom gameplay, ale podbudowują go poruszającą historią, godnymi zapamiętania postaciami i bezbłędną, skłaniającą do refleksji atmosferą. Stanowią absolutny szczyt gatunku metroidvanii i myślę, że jeszcze długo nikt nie zakwestionuje tej pozycji i nie rzuci im wyzwania.

Istoty Wyższe, czemuż wciąż tu jesteście, na cóż jeszcze czekacie? Porzućcie wątpliwości, jeśli je macie, albowiem „Hollow Knight” jest grą z rodzaju tych, w które zagrać trzeba. Bez dyskusji. Nie zwlekajcie dłużej; ja tymczasem powrócę do odświeżania listy życzeń w oczekiwaniu na datę premiery „Silksong”. Ufam, iż zobaczymy się wszyscy w przygodach Hornet.

Shaw! Eee... to znaczy adios!





My next life as villainess – recenzja

Ostatnimi czasami mieliśmy do czynienia ze sporym wysypem isekaiów, czyli anime o ludziach z naszego, zwykłego świata trafiającego do uniwersum fantasy, więc się już to trochę przejadło. Podobnie wygląda kwestia haremówek – spora część seriali, w których jedna postać mniej lub bardziej świadomie dorabia się grupki osób przeciwnej płci, darzących go (niekoniecznie odwzajemnionym) uczuciem ma podobną strukturę fabuły, korzysta z podobnych motywów oraz archetypów postaci. Nuda! W takiej sytuacji połączenie haremówki z isekaiem powinno się zakończyć klapą...

» *Ghatorr*

Pewnego dnia pewien Japończyk napisał internetowe opowiadanie, w którym główna bohaterka po śmierci budziła się w ciele złej bohaterki swojej ulubionej gry, „Fortune Lover”, przez co priorytetem stało się uniknięcie złych zakończeń fabuły, kończących się jej śmiercią. Następnie zostało to zilustrowane i wydane. Jakby tego jeszcze było mało, kolejnym krokiem było powstanie komiksu, a na sam koniec anime. Właśnie temu ostatniemu poświęcony jest ten tekst.

Catarina Claes to strasznie niemiła dziewczyna jest. Reprezentuje sobą chyba wszystkie negatywne cechy przypisywane arystokracji, jest bogata, wpływowa, ma stado przydupasów którzy się jej podlizują, i ogólnie robi wszystko by uprzykrzyć wszystkim życie. Nie jest w tej kwestii wybredna – jej

ofiara pada nie tylko młoda, niewinna dziewczuszka, Maria Campbell, z chłopskiej rodziny, która po odkryciu u siebie rzadkiego rodzaju magii dostała się do elitarnej szkoły, ale również jej przybrany brat, a nawet narzeczony z królewskiego rodu! Nic dziwnego, że większość ścieżek fabularnych w grze randkowej z Marią w roli głównej kończy się dla niej tragicznie – śmiercią lub wygnaniem. Można łatwo zrozumieć, że główna bohaterka „My next life as villainess” reaguje paniką, gdy po bliskim kontakcie z ciężarówką odkrywa, że znalazła się w ciele ośmioletniej Catariny!

Brzmi skomplikowanie? A to dopiero początek! Mimo początkowego szoku nasza heroina szybko zaczyna szukać podobieństw do świata swojej ulubionej gry i z przerażeniem znajduje ich coraz więcej. Postacie, rody szlacheckie, wysyłanie ludzi zdolnych do używania magii do znanej szkoły by zapewnić krajowi monopol na ich usługi... Wszystko jest dokładnie takie, jak w grze, a zatem wniosek jest prosty – jej los również taki będzie. Od tej pory głównym celem w życiu niewinnej ośmiolatki, ku konsternacji jej rodziców, staje się uniknięcie śmierci i przygotowanie na potencjalne życie na wygnaniu. Ma na to kilka dobrych lat, bo fabuła gry zaczyna się dopiero po pójściu do szkoły, w wieku piętnastu lat.

Nie ma się co spodziewać rozbudowanej psychologii bohaterów, ciężkich i poważnych tematów czy nawet porządnych kryzysów tożsamości. „My next life as villainess” to komedia obyczajowa

poświęcona perypetiom Catariny i ich zabawnym konsekwencjom. Wszystkim, których zaniepokoiła wzmianka o tym, że bohaterka zaczyna w wieku ośmiu lat, a samo anime to haremówka, uspokojam – po kilku odcinkach ma miejsce kilkuletni przeskok czasowy.

Głównym źródłem humoru są postacie i ich interakcje między sobą. Główna bohaterka jest dosłownie z innej bajki – ku przerażeniu rodziny i znajomych kompletnie nie jest w stanie ogarnąć tajników szlacheckiego życia, etykieta to dla niej terra incognita, a do tego ma dziwny zwyczaj odpływania myślami albo mrużenia pod nosem coś o „unikaniu zagłady”. Do tego jest, łagodnie rzecz ujmując, niezbyt mądra – jej szalone pomysły z reguły opierają się o iście szaloną logikę, w czym nie pomaga fakt, że skupia się na uniknięciu losu z gry. Nadrabia to jednak czymś innym – bezpośredniością oraz serdecznością, przez które łatwo nawiązuje kontakty towarzyskie. Do tego jej ekscentryczne zachowanie wzbudza zainteresowanie otoczenia oraz pozwala jej towarzyszom czuć się swobodnie.

Reszta postaci to tubylcy świata „Fortune Lover”.

Główna bohaterka zna ich wszystkich z gry, jednak wersje komputerowe miały przez siedem lat do czynienia z złoźowatą, wredną Catariną, a nie z jej radosną, przyjazną wersją – ona jednak tego nie dostrzega, przez większość czasu podejrzewając, że ich charaktery są takie same jak w fabule. Rodzi to kilka zabawnych sytuacji.

Obsada drugo- i trzecioplanowa jest świetnie zaprojektowana i jej losy ogląda się z przyjemnością. Otwiera ją książkę Geordo, syn króla krainy, z którym Catarina została zaręczona w wieku ośmiu lat. Następny w kolejce jest jego młodszy brat Alan, mający pewne kompleksy w stosunku do starszego rodzeństwa, oraz jego narzeczona, Mary (nie mylić z Marią). Na samym początku do obsady wchodzi też Keith, przybrany brat Catariny, którego w fabule gry bezlitośnie dręczyła, a w serialu traktuje z miłością oraz z czułością. I toporem. Listę głównych bohaterów zamyka rodzeństwo Nicol i Sophia, dzieci premiera kraju, oraz Maria Campbell, prosta dziewczyna zdolna używać magii światła, która w grze była główną bohaterką. Postacie nie są przesadnie skomplikowane, ale doskonale odgrywają swoje role. Szczególnie przypadł mi do gustu Keith, który desperacko próbuje być głosem rozsądku swojej szalonej

siostry, a którego życie uległo największej zmianie w związku z podmianą umysłu growej Catariny na graczkę z Ziemi.

Animacja jest prześliczna i cieszy oko. Postacie są bardzo ładnie zaprojektowane, przez co nie ma problemów z ich odróżnieniem od siebie (o co czasem jest ciężko w anime). Widać przywiązanie do szczegółów, szczególnie gdy w grę wchodzi ubiór postaci – bądź co bądź w większości należą do klas wyższych. Równie dobra co grafika jest muzyka – szczególnie warto zwrócić uwagę na przyjemny opening, do tego jedna z postaci (książę Alan) interesuje się muzyką klasyczną.

Czy polecam „My next life as villainess”? Tak, z całego serca – to anime jest po prostu urocze i zabawne, dobre do odstresowania się po ciężkim dniu. Było to na tyle przyjemne doświadczenie, że od razu zacząłem kupowanie mangi, na szczęście wydanej w Polsce. Liczę, że kiedyś dojdzie do nas również wydanie anime na Blu-Ray, ze względu na obecność, uwaga, uwaga, dema „Fortune Lover”. Chętnie się dowiem, co główna bohaterka aż tak polubiła w tej grze...





Twerkuj dla Szatana

Redakcja ocenia „Cuties”

Zapewne słyszeliście o tym filmie różne rzeczy. Że pedofilia, że serial, że reżyser to facet, że Netflix to wyprodukował... No, jak w tym dowcipie, że rozdają samochody na Placu Czerwonym. „Cuties”, po polsku „Gwiazdeczki”, a w oryginale „Mignonnes”, to francuski komediodramat o dojrzewaniu, za który odpowiada Maimouna Doucouré, będąca z pochodzenia Francuzko-Senegalką. Film zdobył nagrodę za reżyserię na 2020 Sundance Film Festival. Właśnie dlatego, że Internet wybuchł i gadał bzdury, które nijak się miały do faktów, postanowiliśmy tę produkcję obejrzeć w redakcyjnym gronie, by sprawdzić, czy to naprawdę jest aż tak złe.

» Redakcja

Tak wiemy, że 4Chan zbanował ten film uznając go za obrzydliwy i pedofilski. Na wstępie powiem też, że nasze recenzje nie będą pozytywne i w dodatku zawierają spoilery. Jeśli czytacie to, bo zastanawiacie się, czy obejrzeć tę pozycję, to powiem Wam jedno żebyście czasu nie marnowali: nie oglądajcie tego. A co do szczegółów, to niech już każde z nas się wypowie.

Cahan

Po całej dramie, która wybuchła i po przeczytaniu opisów, spodziewałam się kontrowersyjnego filmu, który raczej nie będzie seksualizował dzieci. Nie zmienia to faktu, że nastawiałam się, iż ta produk-

cja okaże się rakiem z zupełnie innego powodu, ale do tego wrócę później. Bo wiecie – tak jak film o morderstwie nie musi promować zabijania, tak film o dojrzewających dziewczynkach, które odkrywają seksualność i robią głupie rzeczy, nie oznacza porno dla ludzi, którzy powinni się leczyć. Niewygodne tematy powinny być poruszane, ale należy to robić ze smakiem. No i w „Cuties” nie wyszło.

Moje pierwsze wrażenie było takie, że oglądam francuskie „Galerianki”. Tylko tyle, że dużo gorsze od tych polskich. Film Katarzyny Rosłaniec przynajmniej można nazwać filmem – przedstawił postaci, dał im jakąś motywację i miał, nie wiem, ciąg przyczynowo-skutkowy? Tymczasem „Cuties” wyglądają jakby wywalono z nich całe partie materiału, bo nic się tu nie klei. W efekcie otrzymaliśmy raczka, który pokazuje dzikie zachowania dzieci w świecie, w którym wszyscy dorośli mają to najwyraźniej gdzieś. I w którym naznaczenie śliną zmieszaną z proszkiem do prania sprawia, że opętuje cię demon twerku.

Co jeszcze? Dźwięk fatalny jak w polskim filmie, kamera raz latała jak w „Blair Witch Project”, a raz robiła dziwne cięcia. Nie mówiąc o bardzo niepokojących najazdach na pośladki i krocza mocno nieletnich bohaterek. Do tego dochodzi główna bohaterka – Amy, która mogłaby robić za autystkę, bo w całym filmie prawie się nie odzywała. Serio, Ala z „Galerianek” była już bardziej wyszczekana. Ciężko się utożsamić z jedenastoletnią senegalską

imigrantką, która za bardzo nie mówi, nikt nie wie czego właściwie chce, o co jej chodzi, a jej działania są irracjonalne. Mógłby potrącić ją pociąg i większość widzów by się ucieszyła, że ten wkurzający dzieciak nareszcie zniknął z ekranu. Bo widzicie... Amy chyba nie ma żadnych zalet. A przynajmniej w kwestii charakteru.

Film zaczyna się od tego, że Amy razem z matką i rodzeństwem – młodszym bratem Ismaelem i jakimś purchlakiem w wieku niemowlęcym, wprowadza się do nowego mieszkania gdzieś we Francji. Potem idzie wraz z matką na spotkanie kobiet lokalnej wspólnoty religijnej (rodzina Amy to muzułmanie), które jest prowadzone przez jej ciotkę. Tam dowiadujemy się, że kobieta musi być skromna i inne bzdury. W sumie brzmi to konserwatywnie, ale nie jest to nic, czego nie mówiliby głęboko wierzący chrześcijanie. Dalej główna bohaterka widzi w pralni równie smarkatą, co ona sama, sąsiadkę, która wykonuje dziwne tańce i prostuje sobie włosy żelazkiem. Senegalka wraca do mieszkania i przypala sobie włosy własnym żelazkiem, a potem idzie do szkoły i ponownie spotyka swoją sąsiadkę, która odwała jakiś dziwny występ przed budynkiem. W dodatku odziana i wymalowana jak prostytutka stojąca na trasie Bytom-Zabrze. Wiecie, ja nie wyobrażam sobie żeby jedenastolatka tak chodziła do szkoły. Co prawda trafiła do dyrektora, ale za stanie bez ruchu w dziwnej pozycji przed szkołą, a nie za strój. W międzyczasie Amy straszy Ismaela demonami z różańca. No, takiego muzułmańskiego różańca. Nie znam się na islamie, więc nie wiem za bardzo o co tam chodziło.

Jakiś czas później Amy śledziła Angelikę (to ta sąsiadka od żelazka i ubioru godnego sexworkerki), przyłapując ją na ćwiczeniu tańców erotycznych w towarzystwie innych dziewcząt. Mała Senegalka zarobiła za to kamieniem w łeb od koleżanek ze szkoły. I dalej nie pamiętam chronologii, ponieważ ten film to zbitek różnych przypadkowych scenek. Cała fabuła rozgrywa się chyba w ciągu kilku dni, ale trudno powiedzieć. Amy w jakiś sposób ukradła telefon kuzynowi, dowiedziała się, że jej ojciec bierze sobie drugą żonę. Poszła też do lasek od tańców erotycznych, bo z jakiegoś powodu zechciała się z nimi bujać. Czemu? Nie wiem.

Przez cały seans zadawałam sobie jedno pytanie – czemu Amy nie spróbuje sobie znaleźć jakichś normalniejszych znajomych, tylko podbija do największych patusiar w szkole. Okej, jej matka

jest smutna i przeżywa kryzys, okej, nie jest fanką konserwatyizmu ciotki. Ale no, na miłość Bogini, czy wahadełko musiało tak ekstremalnie odbić w stronę lasek, które dają jej w łeb kamieniem na dzień dobry? A potem, już po dołączeniu do stada, każą nagrywać sikających chłopaków? Film nie pokazał żadnych innych rówieśników. Żadnej alternatywy dla złego towarzystwa. Ani większych problemów głównej bohaterki. To nie była laska, którą matka i wspólnota cisnęły, że ma biegać w burce, a sukienki na ramiączkach to narzędzie Szatana.

Jak to się stało, że „fajne” laski przyjęły Senegalkę do swojego stada? Angelika nie zapłaciła za pranie i komuś się to nie spodobało. Amy postanowiła zostać jej rycerzem na białym słońcu i wpuściła ją do mieszkania, odmawiając otwarcia drzwi wkurzonemu panu z pralni. Królowa Twerku naznaczyła ją własną śliną, proszkiem do prania i palcem, smarując ranę na czole. I tak narodziła się legenda Simby! Co potem? A potem Amy robi za Murzyna i nagrywa nowe koleżanki, kiedy te tańczą. Wpadamy też do domu Angeliki i widzimy piękną scenę laptopową, w której laski rwą jakiegoś dużo starszego streamera. Pisząc mu, że są dorosłe i mają cycki. Jedna z nich zostaje potem za to wykluczona z grupy. I to jest szansa dla Amy!

Bo widzicie – Angelika dowodzi grupą taneczną Cuties, która chce wygrać jakieś zawody. Amy już wcześniej ćwiczyła w kiblu ich ruchy i teraz postanowiła pokazać je koleżance. I tak dostała się do grupy. Równocześnie trwają przygotowania do wesela jej ojca i odkrywamy, że sukienka naszej głównej bohaterki jest opętana, bo rusza się w szafie przy pomocy słabego CGI i krwawi.

Pewnej nocy Amy zostaje obudzona przez matkę i ciotkę, ponieważ jest już dość dojrzała i nadszedł jej czas. Myślę sobie – jakiś dziwny rytuał? Obrzezanie kobiet? A GDZIE TAM! CZAS SIĘ UCZYĆ ROBIĆ ROSÓŁ I ZUPĘ CEBULOWĄ! I nosić miski na głowie. Tak, ten film serio ma potencjał komediowy. I to tam, gdzie próbuje być poważny. Szkoda, że nie reżyserował go Michael Bay, bo wtedy przynajmniej dostalibyśmy jakieś ładne wybuchy w tle.

No i potem smarkule wbijają bez płacenia na laserowy paintball. Bez płacenia. Zostają zatrzymane przez ochroniarza, który chce kontakt do ich rodziców i nie jest zbyt zadowolony, że laski lecą w kulki. Panienki używają karty pułapki „oskarżymy



cię o molestowanie, jeśli nas nie puścisz”. Potem wbija jego szef, a małolaty chwilę później zaczynają się cieszyć, bo zakwalifikowały się do kolejnego etapu zawodów. Mówią, że są tancerkami i muszą iść, bo się spóźnią, ale panowie od paintballa dalej nie chcą ich puścić. Wtedy Amy robi prezentację tańca erotycznego i twerku, co okazuje się bardzo skuteczne – szef je puszcza.

Jest też scena, w której z nieba leci confetti, a Cuties idą przez miasto, niosąc torby z zakupami. Na spodnie założyły majtki, na bluzce jedna z nich ma stanik – wyczuwam inspirację Turbodynamem. Ale to jeszcze nic, bo widzicie, podczas tego niezwykłego przemarszu, rzucały za siebie damską bieliznę, którą posłusznie zbierał Ismael. Ja nie wiem, co takiego ćpała pani reżyserka, ale wyjątkowo nie powiem, że też chcę.

Matka Amy odkrywa, że Ismael ma drona i dowiadyje się, że dostał go od siostry. Kobieta pojmuję, że córka od dłuższego czasu kradnie jej pieniądze i kupuje bratu itemki, by ten siedział cicho i robił za niewolnika. Potem Mariam (matka) zasłała przy kolacji, a Amy miała to gdzieś i nakładała sobie dalej żarcie. Pamiętacie kuzyna, któremu mała Senegalka zwinęła telefon? No to właśnie on teraz wrócił, żeby im pomóc. I wtedy zobaczył swój zaginiony telefon. Amy bardzo nie chciała go oddać, a jej zachowanie można skrócić do „teraz jest mój i zapierdolę cię krzesłem, bo jest mój, bo go bardziej potrzebuję aaaaa!”. No, bez tego krzesła, ale serio odpaliła jej się histeria jakby jej stara Tibię wyłączyła. Poza histerią spróbowała też zagrać ciałem i zaczęła ściągać spodnie, ale na szczęście kuzyn był normalny i zareagował jak normalny

człowiek. Za to Amy... Zwiąła z telefonem do kibla, zamknęła się, zdjęła gacie, zrobiła sobie fotę sromu i wrzuciła ją na instagrama. A potem rzuciła tą komórkę.

Następnego dnia w szkole kole-dzy z klasy naśmiewali się z niej i z jej nudesów, więc wbiła jednemu z dwa długopisy w rękę. Klóciła się też z resztą Cuties, które uznali, że takie foty to jednak gruba przesada i w efekcie przestały się kumplować. Po powrocie do domu dopadła ją matka, która w końcu przejęła się jakoś bardziej. Mimo że tego dnia Amy

miała tylko skąpy strój i zapomniała nałożyć na usta błyszczak w kolorze wybielonego odbytu. Jednak ciotka obroniła młodą, uznając, że pewnie opętał ją demon, nie mówiąc o okresie i trudnym wieku.

I tu zaczęła się najlepsza scena. Creme de la creme. EGZORCZYMY! Matka i ciotka polewające Amy wodą z butelki i robiące tajemnicze uga buga. Niestety, ale Amy nie zmieniła się dzięki temu w specja od DTP, tylko wstąpił w nią Szatan i zaczął nią twerkować oraz wykonywać nią ruchy kopulacyjne na podłodze. Na brodę Dolara, tego się nie da traktować poważnie. Po prostu nie.

Ciotka i Mariam uznały, że ich połączone moce to za mało i wezwały poważnego egzorcystę od poważnego uga buga. Ale ten, po krótkim mamrotaniu i trzymaniu ręki na czole Amy, uznał, że laska nie jest opętana, tylko kopnięta między uszami i ma problem natury wychowawczej.

Potem Amy uciekła z domu i biegała po ulicy w piżamie, by zaraz nastąpiło cięcie kamery i biegała po ulicy w stroju Cuties... Tylko że pamiętacie dziewczynę od streamera i „mamy cycki”? Tę wykluczoną? No więc, ponieważ przyjaźń z Senegalką się skończyła, to Yasmine wróciła do zespołu. I Amy ją dopadła i wrzuciła do kanału. Sądząc po reakcji drugiej dziewczynki, to ta zdecydowanie nie umiała pływać. Ale raczej przeżyła.

Nasza dzielna bohaterka, która nie cofnie się przed niczym, wbiła na występ i dziewczyny uznały, że w sumie tańczy lepiej niż Yasmine, więc może być. Podczas prezentacji na scenie tańców erotycznych, z nieba spadło boskie confetti, w wyniku czego

Amy... Uznała, że jednak zwija manatki, wraca do domu i idzie na wesele ojca. Tam dorwała ją ciotka, twierdząc, że młoda wygląda jak kurwa, ale matka uznała, że obroni córkę. I nawet dała jej wybór, że jeśli dziewczynka nie chce, to nie musi iść na wesele. Amy poszła do swojego pokoju, spojrzała raz jeszcze na opętaną przez złe CGI sukienkę i... Przebrana w dzinsy i zwykłą czerwoną bluzkę, poszła na dwór skakać na skakance wraz z normalnymi dziećmi.

Tak wyglądał ten film. Jestem pewna, że gdzieś pomyliłam kolejność scen albo o czymś nie wspomniałam, ale uwierzcie mi, że tak, to naprawdę było takie głupie i chaotyczne. No i niesamowicie wręcz krindżowe. Nawet jakaś rodzinna scena w tym filmie sprawiała, że człowiek czuł się nie-swojo i nie trzeba było do tego najazdów kamery na tyłki. To po prostu zły film, ze złymi dialogami lub, jak w przypadku Amy, wręcz ich brakiem. To brak ciągu przyczynowo-skutkowego, to milion wątków, które #nikogo, nawet reżyserki. A do tego fatalny dźwięk.

Nie spodziewałam się, że coś, co dostało nagrodę za reżyserię może być tak słabo zrealizowane. Bo odniosłam wrażenie, że jakby redakcja Equestria Times miała nakręcić coś o senegalskiej dziewczynce, która ma problemy w domu i wkręca się w patusiarskie towarzystwo, to zrobiłaby to lepiej? „The Room” to przy „Cuties” arcydzieło. „365 dni” to przy „Cuties” arcydzieło. Ale czy to znaczy, że ten film nie miał dobrych momentów? Oh, miał – chociażby scena, w której dziewczynki podbijają do starszych chłopaków, którzy zaczynają kręcić z nich bekę.

A co z tą pedofilią? Eeeee... Nie jestem pewna, serio. Gdyby nie dziwna praca kamery, która zatrzymuje się podejrzanie długo na tyłkach i krocach, to uznałabym te oskarżenia za zupełnie bezzasadne. A tak nie wiem, co autorka chciała przekazać. Może chciała podkreślić jakie to krindżowe i niewłaściwe, ale nie wyszło? Naprawdę, chciałabym w to wierzyć. Bo sam temat – dzieci robiące sobie nudesy, gadające o seksie czy bawiące się kondomami... Przypomnijcie sobie jakie głupoty sami robiliście za dzieciaka, gdzie wściubialiście nosy i jakie mieliście marne pojęcie o seksie i seksualności człowieka. No prawda jest taka, że dzieci dojrzewają, dzieci są ciekawskie i jarają się zakazanym owocem, choć tak naprawdę nie wiedzą, co to w ogóle jest.

Dzieci są mniej niewinne niż chcielibyśmy w to wierzyć. Ale są naiwne i głupiotki. Dlatego należy je chronić i edukować, by nie robiły sobie nudesów. Sądzę, że sam pomysł by zrobić film, który pokazywał te kwestie jest dobry. Tylko co z tego, skoro wykonanie leży, kwiczy i woła o dobiecie?

I jeszcze jedna rzecz. Aktorka wcielająca się w rolę Amy ma 21 lat wg niektórych źródeł. Jak się o tym dowiedziałam, to mi ulżyło. Mam nadzieję, że tak jest, bo inne podają, że 14. Ale potem odkryłam, że ta od Angeliki ma 12, reszta dziewcząt też niepełnoletnia. Nie wiem jakim trzeba być rodzicem, żeby pozwolić swojemu dziecku twerkować i gwałcić podłogę w filmie, ale na pewno słabym. Wolę nie myśleć o tym, jak to wpłynie na psychikę tych nastolatek. Ani o tym jak zareagują ich rówieśnicy. Dla mnie to jest prawdziwy powód, dla którego „Cuties” jest niemoralne i powinno być bojkotowane. Bo ktoś tam musiał zagrać. Ktoś zdecydowanie za młody by mieć dość rozumu w głowie na podjęcie świadomej decyzji o udziale w takiej produkcji.

Solaris

Skoro już pominęliście przydługą recenzję ciotki Cahan, to w skrócie zrecenzuję „Cuties”. Jak już wspominała Cahan do obejrzenia filmu skłoniły nas negatywne opinie, w końcu czymś musimy karmić swojego ra... znaczy rzetelnie zbadać sprawę.

Film w swoim założeniu miał poruszać ważne społecznie tematy – zderzenie dwóch kultur, problem dorastania, poznawania swojej seksualności, braku akceptacji rówieśników... Co z tego wyszło? Niestrawna papka, która powstała poprzez zmiksowanie tych pomysłów w blenderze i wylanie jej na głowy potencjalnych widzów.

Na pierwszy plan wychodzi najpierw problem zderzenia dwóch kultur – islamskiej i zachodnioeuropejskiej. Główna bohaterka pochodzi z bardzo religijnej rodziny, gdzie powtarzane jest, że kobieta powinna być skromna i posłuszna. Niestety w pewnym momencie wajcha odbija za mocno w jedną stronę i Amy jest zmuszona, jak prawdziwa islamska kobieta, do obierania worka cebuli. Przedstawienie konserwatyizmu islamu jest tak złe, że to aż obraża inteligencję oglądających. Z drugiej strony, od patrzenia na tego typu produkcję, poziom IQ i tak spada, ale o tym później...

Główna bohaterka następnie zderza się z kulturą zachodnioeuropejską w postaci Angeliki prasującej swoje włosy. Wow, nie ma to jak niecringe'owe przedstawienie kultury kraju, do którego przybyłaś. Później zaczyna się festiwal cringe'u, przy którym twórczość Patryka Vegi można uznać za wybitną – notoryczne krzyki, próby podglądania chłopaków, znowu wydzieranie się, dmuchanie prezerwatywy, znowu darcie japy, próby sekszatingu i rozmów o seksie i zgadnijcie co... tak, znowu wydzieranie się. Mogę wysunąć stwierdzenie, że „Galerianki” przy tym to szczyt artyzmu, a głównym bohaterkom bardziej przydałby się kurator niż co poniektórym mieszkańcom łódzkich Bałut. Sposób, w jaki przedstawia się „dojrzewanie” jest poniżający i oburzający. Fakt, współczesne nastolatki się tak czasem zachowują, ale nie non stop, a takie widoki przewijają się przez cały film.

Kolejnym problemem jest brak akceptacji wśród rówieśników. Amy, próbując wyrwać się spod konserwatywności panującego w domu, dołącza do grupy dziewczyn, które aspirują do bycia popularnymi w szkole. Problem w tym, że wajcha z ultrakonserwatywno-zakładanie-burki odbija w stronę twerkuj-dla-szatana i następuje kolejna karuzela cringe'u (to chyba najczęściej u mnie powtarzane słowo podczas redakcyjnego seansu).

Generalnie film jest zły do szpiku, ale nie z powodów podnoszonych przez krytykujących go w Internecie – pedofile i tak mają pewnie lepsze materiały niż „Cuties”, a samych seksualizujących scen jest mniej niż w przeciętnej hollywoodzkiej produkcji, a tym bardziej mniej niż scen seksu w „365 dniach”. Łatwiej byłoby wyliczyć, co nie jest problemem w tym filmie od strony realizatorskiej, ale mógłbym wtedy powiedzieć „nic” i zakończyć tym recenzję.

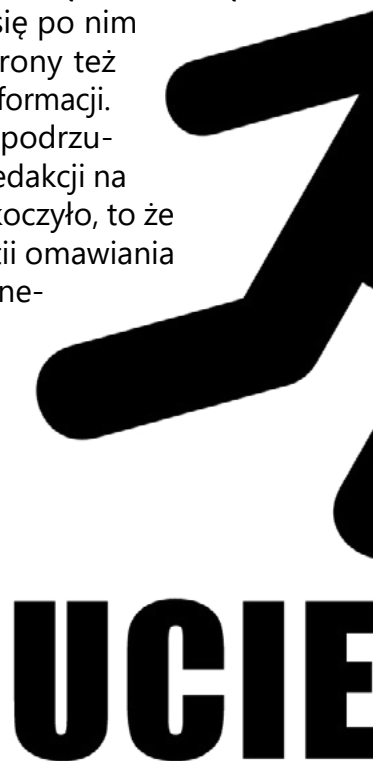
Udźwiękowanie było ogarniane przez przygłuchego polskiego dźwiękowca, co widać choćby w scenie, gdzie rozmowa jest ledwo słyszalna, ale postawienie już w trakcie tejże sceny szklanki na stole brzmi jak uderzenie młotkiem w kowadło. Co do pracy kamery... Najazdy są bardzo mocno dyskusyjne i niesmaczne, ale to nie dotyczy tylko pojedynczych scen – praca kamery jest fatalna, widać to choćby w trakcie przemieszczania się za grupą głównych bohaterek, gdy kamera buja się na boki, a o jakiegokolwiek stabilizacji obrazu nie ma mowy. Mam wrażenie, że zła praca kamery i udźwiękowanie są ze sobą połączone, bo trzeba

było wyciąć tę zadyszkę kamerzysty, który biegł z kamerą na ramieniu. Scenariusz wygląda jak dzieło doktora Frankenstein – zgarnięcie kilku pomysłów i zrobienie z tego monstrum. Sęk w tym, że dzieło bohatera powieści Mary Shelley działało, a tu nie działa nic. Film notorycznie podejmuje wątki, ale nigdy ich nie kończy, a już szczytem jest końcowa scena, która miała chyba być alegorią powrotu do dzieciństwa, ale przez to, jak cały film jest żałosny i śmieszny, cały potencjalny przekaz gdzieś ulatuje.

Nie polecam oglądania „Cuties”, chyba że chcecie skończyć z poczuciem zmarnowanych 90 minut życia i poczuciem, że Wasza kolejna część duszy umarła (ja mogłem oglądać, bo i tak nie mam już duszy). Jeśli pragniecie obejrzeć dobry film o dojrzewaniu, to polecam „Trzynastkę” (ang. „Thirteen”) w reżyserii Catherine Hardwicke z 2003 roku.

Moonlight

Cóż... Ja do tego filmu zabierałam się z dość dużą rezerwą i nie spodziewałam się po nim zbyt wiele. Choć z drugiej strony też nie miałam o nim zbyt wielu informacji. Jedynie pojedyncze strzępki podrzucone przez innych członków redakcji na naszej konfie. To co mnie zaskoczyło, to że ten film leży nie tylko w kwestii omawiania kontrowersyjnego i niewygodnego tematu. W „Cuties” leży też fabuła, w tym zbyt wcześnie urwane i potraktowane po macoszemu wątki, skopane poczucie upływu czasu, udźwiękowanie, praca kamery i bardzo dziwne zabiegi artystyczne... Zbierając to wszystko do kupy, dostajemy po prostu nieprzyjemny w odczuciu i słaby tekst „kultury”.



Ostrzegam, ta „recenzja” będzie chaotyczna. Ja chyba nie potrafię pisać o takich rzeczach składnie.

ASE
N'T

Po pierwsze, ja naprawdę nie mam pojęcia, co jest głównym tematem tego filmu. Śmiem nawet twierdzić, że sama fabuła zdaje się w tym gubić. „Cuties” nie można nazwać produkcją o dojrzewaniu, bo ono przejawia się jedynie w ujęciu kałuży krwi w szafie i plamie na spodniach głównej bohaterki, Amy, w następnym ujęciu. Więc sam temat trudności „przemiany dziewczynki w kobietę” sprowadza się tu do dostania okresu. Ponadto, fakt ten jest potem dodatkowo wyśmiany przez opiekunkę kobiecej części islamskiej społeczności na osiedlu. W sumie to jest tylko jedna scena, gdzie dostajemy zbliżenie na krwawą plamę, wybuch śmiechu i wykład dotyczący piękna ślubu w młodym wieku, którego doświadczyła owa przywódczyni społeczności. Swoją drogą podkreśla tam, że była niewiele starsza od Amy. Później tylko matka rzuca do młodej, że jest już kobietą i stara „opiekunka” bierze ją na nauki obierania cebuli i noszenia rzeczy na głowie... tsia.

To nie jest też film o poznawaniu siebie w nowym kraju, bo tak naprawdę przez cały film dostajemy straszliwie mało informacji o samej Amy. Jedynie to, że jest z konserwatywnej islamskiej rodziny, jej matka jest nieszczęśliwa, ma dwoje braci, przy czym jednego wciąż okłamuje lub zamyka w łazience, i że lubi przywłaszczać sobie rzeczy, które do niej nie należą. Poza tym młoda niewiele mówi. Sceny z nią są wypełnione taką głuchą pustką, która odbija się echem od pustej głowy jej papierowego charakteru. Jej przemiana z niewinnej dziewczynki w twerkującego demona przebiega nagle

i bez jakichś sensownych podstaw. Ot tak, zobaczyła dziewczynę tańczącą w pralni i prostującą sobie włosy żelazkiem (tu mój poziom zażenowania ostro skoczył, a nie minęła nawet 10 min filmu...) i stwierdziła: „o, to brzmi jak świetny plan na siebie”. Tak po prostu. Potem robiła wszystko by się zbliżyć do Angeliki – żelazkowej zaklinaczki i jej grupy tanecznej. Więcej wyjaśnień nie było. Jedynie pojawienie się wymachującej ramionami rówieśniczki i dziwny performance w podstawówce. Amy po prostu z prostej kleptomanki staje się ucieleśnieniem młodocianego, twerkującego zdemoralizowania, by potem jak gdyby nigdy nic stać się człowiekiem sprężyną, podskakując ponad balkony kamienicy... (nie pytajcie, ja naprawdę nie rozumiem, co i dlaczego).

W sumie określenie „gorsze Galerianki”, przytoczone przez Cahan całkiem dobrze określa „Cuties”, a mógł być z tego film o młodocianej grupie tanecznej, która zeszała na złą drogę pod wpływem przepełnionego dorosłymi treściami muzycznego show biznesu i świata reklam. Wtedy może ten film by się jeszcze jakoś bronił, ale niestety nie obrali tej drogi. Sam taniec, a właściwie głównie twerkowanie z ostentacyjnymi zbliżeniami kamery na dziecięce zadki, jest tu traktowany właśnie jako kiepskie wytłumaczenie tychże najazdów obiektywu. Dziewczyny tańczą, bo chcą być gwiazdami i uczą się kroków oglądając wyuzdane teledyski, gdzie kształtne kobiety klepią się po swoich nabłyszczonych kupkach, czy też grupę taneczną starszych dziewczyn. Te wydają się być idolkami jedenastolatek, bo z fascynacją oglądają ich filmik z układem, gdzie jedna z tancerek odsłania swoją klatkę do obiektywu (nie wiadomo po jaką cholerę, ale jest zbliżenie na jej młodocianą pierś... Oczywiście. Eh).

W filmie pojawia się też wcześniej wspomniany konflikt między konserwatywnym i religijnym podejściem do życia i tym „nowoczesnym”, który stara się podkreślić trud bycia kobietą w islamskiej społeczności, ale robi to bardzo topornie, zestawiając z nią bardzo skrajną seksualizację społeczeństwa już od najmłodszych lat. Z jednej strony film wspomina przytoczone już wydawanie młodych dziewczynek za mąż bez ich udziału oraz tragizm widma zostania drugą żoną (na co zezwala ta religia), z drugiej pokazuje zdemoralizowane 11-letnie dziewczynki, które okłamują rodziców (bo przecież nie widzą ich talentu do „tańca”), oglądają treści pornograficzne i zaczepiają zdecydowanie

KAJ!

starszych chłopaków próbując ukrywać swój wiek. Z jednej strony jest mycie stóp w zlewie, z drugiej próby nagrywania chłopców w szkolnej łazience... Ten temat wymaga zdecydowanie większego wysiłku, by dobrze zobrazować aktualne tematy tabu. „Cuties” tego nie dostarcza. Nie daje żadnej alternatywy dla tych skrajności. Nie ma tu szarości, są tylko brzydko sprane czernie.

Co więcej, jak w sporej ilości filmów zawierających motyw szkoły, „Cuties” nie ma zbyt wielu dorosłych, którzy jakkolwiek mogliby wpłynąć na zachowania dzieciarni. Przez cały film widzimy tylko jedną nauczycielkę, która dodatkowo nie radzi sobie z uczniami organizującymi jakiś dziwny flash mob na przerwie. Rodziców koleżanek Amy praktycznie nie ma, a jak są to zdają się mieć kompletne klapki na oczach i zdają się nie wiedzieć, że ich córki machają tyłkami w internecie i przed randomowymi facetami spotkanymi poza domem. Młodej nie spotykają żadne konsekwencje. Mimo tego, że Amy regularnie kradnie, Angelika wyłudza pieniądze za wydawanie uprowadzonego prania, a cała grupka ćwiczy swoje „dzikie densy” w jakiś opuszczonych miejscach. Aż dziw, że żaden z prowokowanych przez nie mężczyzn nie zrobił im krzywdy. Ba, Amy na koniec nawet wrzuca swoją koleżankę do rzeki, by zająć jej miejsce w konkursie i potem nikt już o niej nie wspomina oprócz jednego zdania przed samym występem. Film się kończy, główna bohaterka dostaje wolną rękę od matki, mimo tych wszystkich przewinień i idzie sobie skakać na skakance, jakby nic się nigdy nie wydarzyło. Nic tylko wywracać oczami i załamywać ręce. W tym wszystkim zdecydowanie brakuje jakichkolwiek konsekwencji.

Podsumowując moją wypowiedź: nie prasujcie włosów żelazkiem, chyba że jesteście tańczącą rusałką-zaklinaczką urządzeń piorących i nie marnujcie swojego czasu na ten film.

M.C.

Boy, oh boy. Zabranie się za dopisanie swojej części zajęło mi prawie tydzień po obejrzeniu tego „filmu”, gdyż kąpiele w wodzie święconej i wylewanie wybielacza do oczu zabierają więcej czasu niż ktokolwiek mógłby się spodziewać. Wyżej zostały wypisane już chyba wszystkie wady tego filmu, porównania do „Galerianek”, kijowa praca kamery i inne, które mógłbym wypisać tak samo, tylko jaki byłby tego sens? A no żaden. Tak więc

z mojej strony, odniosę się do tej części która zrobiła filmowi reklamę w największym stopniu, czyli pedofilskich założeń, scen, plakatów i co tam jeszcze ludzie wołali o tym filmie.

Zacznijmy jednak od podstawowej rzeczy, ze wszystkich oglądających zdecydowanie jestem tym, który najbardziej skłania się ku temu, co mówił internet. Jest to film dla mnie obrzydliwy w tym aspekcie i jestem wielkim przeciwnikiem tego, jak zostało to przedstawione. Jeżeli pani reżyser chciała stworzyć dzieło, które miałyby krytykować wpływ kultury muzycznej, jak i ogólnie dostępnej seksualizacji na dzieci, zrobiła to kretyńsko i trafiła kulą w płot.

Każdy kto ma chociaż 3 działające szare komórki, z czego 1 odpowiada za oddychanie, a 2 za to, żeby nie pić wody z wiadra na mopa, widzi doskonale, że nasza kultura mocno sobie pofolgowała w tym temacie. Wiem, wiem, brzmię teraz jak prawicowy oszołom, ale no niestety, taka jest prawda, a prawda nie zawsze jest miła do usłyszenia. Również święty nie byłem i żadne dziecko nigdy święte nie będzie. W pewnym wieku człowiek po prostu zaczyna drażnić te tematy, bo jest to naturalny stan rzeczy. Z tym, że zdecydowanie nie powinno być to robione w takim stylu. A już na pewno nie powinno być to tak przedstawione jak zostało w tym filmie.

Wypadałoby w sumie wymienić wszystkie, hmmm, „mocno podejrzone” sceny i momenty, prawda?

No to lecimy:

- Każda, ale to każda scena tańca zawiera mocno seksualny aspekt, twerkowanie, dotykanie części intymnych, gładzenie się po nich, dry humping itp. My jako widzownia przewijaliśmy te sceny, bo groziło to moim porzyganiem się na klawiaturę.
- Dziewczynki oglądają taniec jakiejś grupy na telefonie, a ten kończy się pokazaniem piersi jednej z tancerek, a ta na 90% nie była pełnoletnia.
- Egzorcyzm (XD), w którym mama i babcia polewają główną bohaterkę wodą, gdy jest ona ubrana w samą bieliznę i koszulkę, co owocuje wywróceniem przez nią oczu i rozpoczęcie tańca, który oczywiście składa się głównie z twerku dla wielkiego pana ciemności Lucyfera.

- Dziewczyny rozpoczynają walkę z inną grupą dziewczyn biorącą udział w konkursie, co skutkuje tym, że główna bohaterka pokazuje swoją bieliznę przed całą szkołą, mimo że to i tak nie wszystko, co miała im do pokazania.
- Główna bohaterka, gdy jej kuzyn zauważył iż ukradła mu telefon, postanawia wrzucić swojego nudesa przedstawiającego dolne części ciała na filmowy odpowiednik instagrama. Dobra zemsta, nie ma co.
- Finalny taniec jest taki, jakiego można by się spodziewać. Kulminacja wszystkich twerków, ćwiczeń itp. Możecie sobie wyobrazić jaki to pokaz. W dodatku minimum 1 osoba z widowni, gdy cała reszta buczy, uśmiecha się bez przerwy, widać dziewczyny mają pierwszego fana.
- Gdy dziewczyny zostają złapane w budynku z laser tagiem za nielegalne wejście na teren placówki, postanawiają twerkować przed ochroniarzem, żeby pokazać mu, że są tancerkami i spieszą się na koncert. Jakimś cudem to działa i puszcza je wolno.
- Kamera ma straszną tendencję do skupiania się na tyłkach dziewczynek.
- W toalecie rozmawiają o gwałtach oglądając pornola na telefonie.
- Próbuje nagrać chłopaka, który oddaje mocz do pisuaru.

Więcej grzechów nie pamiętam albo moja pamięć je sama usunęła, aby oszczędzić mi cierpień.

Rozumiem też, że tego typu film miał być nieprzyjemny do oglądania. Miał wzbudzać obrzydzenie pokazując, co się dzieje z dzisiejszą młodzieżą i zdecydowanie mu to wyszło. Miał pokazać, że ciężki konserwatyzm religijny, ale też wpadnięcie w drugą skrajność nie są drogami, które doprowadzą do czegoś dobrego. Ale zdecydowanie całe założenie poszło do piachu, kiedy historia jest bez sensu, główna bohaterka to nie odzywająca się lalka, która tylko porusza się między scenami, a praca kamery jest czystym żartem, jak zresztą większość tego filmu.

Jest to dla mnie film obrzydliwy i odradzam oglądanie go każdemu. I tyle w temacie.



Władcy Wiatru

Prolog

Autor: Verlax



Uderzenie drewnianego miecza. Zawsze tak się to zaczynało.

Przeciwnikiem – jego własny brat. Bliźniak, taki podobny, że wydawało mu się, że walczył z własnym odbiciem. Może tylko głos był nieco inny, gdy walczyli w ogrodzie pogrążonego w mroku zamku – dyszeli ciężko, choć inaczej. Bronie trzymane w jednakowym ciemnoniebieskim płomieniu magii były jedynym źródłem światła.

Jego oponent próżny jednak nie był. Uderzył jeden raz, drugi. Stukot drewna o drewno rozlegał się wśród korytarzy rodowej siedziby. Nie martwił się tym jednak. Jego brat nie przebił się przez obronę ani razu, choć walczyli tak długo, że równie dobrze mogłyby to być wieki. Nie czuł się w sumie zmęczony czy też obolały.

Ale wtedy...

Nie tyle „poczuł to”, co nagle jego przednie kopyto wykręcono. Szpony gryfa zaciśnięte w żelaznym uścisku sprawiły, że stracił równowagę. Odwrócił się, by spojrzeć na niego, lecz ujrzał tylko pazur wyrastający z mroku i ledwie widzialne kształty sylwetki.

Wiergął, wrzeszczał, tarzał się po posadzce, próbując go powstrzymać, ale ten ciągnął go przez ciemne korytarze aż do wrót, które otworzyły się, ujawniając za sobą tylko ciemność oraz straszliwy wiatr, wyjący potępieńczo. Wrzeszczał, wrzeszczał...

Wstał nagle z ziemi, dysząc ciężko. Serce nie chciało się uspokoić i łopotało straszliwie. Próbował wziąć porządną wdech, ale omal się nie zakrztusił i zaczął paskudnie kasłać. Przewrócił się z powrotem

na ziemię, próbując się uspokoić. Wreszcie jego własne ciało przestało wrzeszczeć, a miast tego uszy wypełnił mu tylko dźwięk deszczu. Woda spływała po drzewach, liściach, krzewach i wreszcie jego własnym ciele. Powoli wreszcie wstał, podpierając się o drzewo, które miało mu służyć za ochronę przed ulewą.

Spojrzał na zachód, w kierunku traktu, którym przemierzał. Światło słońca zaczynało powoli wychodzić zza chmur i ścieżka ponownie była widoczna między drzewami lasu.

Zebrał swój tobołek z ziemi i powoli ruszył naprzód, samotnie.

Możliwe, że zrobił błąd. Nie miał jednak możliwości nawet o tym pomyśleć, gdy bełt wystrzelony z gęstwiny nagle trafił ciągnącego wóz poddanego. Pozostała przerażona trójka nie miała nawet czasu za specjalnie zareagować, gdy grupa oczekujących zbójców zewsząd się na nich rzuciła. I on dosięgnął miecza i walczył wraz z resztą ligurskiej karawany. Starcie jednak nie trwało długo. W pewnym momencie poczuł, jak grunt ucieka mu spod nóg po tym, jak został pchnięty magią jednoroźca, a potem oberwał toporem w pośpiesznie założony hełm. Uderzenie nie było dosyć silnie i wymierzone celnie, by go zabić, ale wystarczyło, by stracił koordynację i siłę w kończynach. Uderzenie głową o ścianę wozu ledwo poczuł.

Stracił zarówno czucie, jak i wzrok. Nie wiedział, co się dzieje. Był przerażony – nie wiedział, ile czasu upłynęło, nim znowu zaczął widzieć kształty, a właściwie dziwne cienie na tle bieli, które wydawało mu się, że są kucykami. Dopiero po kolejnych kilku sekundach był w stanie zobaczyć nachyloną nad nim osobistość.

– *Buongiorno*. Nadal nie wierzę, że Liguria wybrała akurat ciebie – mruknął jednorożec w kapturze. Jego głos wydawał się dziwnie zniekształcony – Żalodne.

Otwierał i ciągle zamykał oczy, próbując myśleć trzeźwo. Ten język, ten akcent...

– Ty... – próbował wydusić.

– Ojej, ojej – usłyszał. – Spokojnie, odpocznij, amico. W międzyczasie posprzątamy.

Zamknął ponownie oczy i zacisnął zęby z bezsilności. Słyszał już ponownie dźwięki – nie tylko jednak kończącej się już mżawki, ale przede wszystkim umierających i dobijanych członków karawany. W końcu pozostał już tylko dźwięk kropel uderzających o liście. Otworzył oczy ponownie, by ujrzeć swojego oprawcę.

Ciemno-czerwony jednorożec siedział przed nim, podpierając się o koło wozu. Nosił płaszcz, który zakrywał większość szczegółów jego ubioru i wyglądu – ale mimo to dostrzegł elementy kamizelki kolczej oraz sztylet u pasa. Nieznajomy szczyrzył się, pokazując mu swoje zęby w szyderczym uśmiechu.

– Jak ci się podoba? – zapytał się.

Próbował się poruszyć, ale nie był w stanie, dalej mu się kręciło w głowie. Jego broń leżała kilka solenów¹ dalej. Rozejrzał się delikatnie, próbując nie syczeć od migreny, tylko po to, by ujrzeć ciała jego towarzyszy.

¹ Kopyto słoneczne, kopyto solarne czy też po prostu solen – equestriańska jednostka miary sprzed wprowadzenia systemu metrycznego. Odpowiada mniej więcej jednemu metrowi, osiemnaście centymetrów.

– *Vaffanculo!* Zapłacicie za to – w końcu wydusił.

– Wątpię, *amico* – odpowiedział, wzruszając kopytami. – Zastanawia mnie co innego. Powiedz mi, jak to możliwe, że tak bogate miasto jak Liguria nie była w stanie dać wam porządnej eskorty. Czy może okrętu? Nie bezpieczniej morzem?

Podejrzewał to, od kiedy tylko usłyszał jego głos. Mówił do niego po fralsku. Ale ten akcent. Ten akcent...

– Tak zdeterminowani byliście? Żeby napaść na mnie, zanim nadejdzie turniej, by pozbawić mnie szansy zwycięstwa? – wydyszał. – Kto was zatrudnił? Altina, na pewno Altina.

Jednorożec się zaśmiał.

– Oh, nie. Nikogo Najjaśniejsza Republika Altiny nie zatrudniła. Ja jestem jej oficjalnym reprezentantem.

– Zaraz...

Jego oprawca się teatralnie pokłonił, zdejmując jednocześnie kaptur.

– *Il signore Venia*, do usług – przywitał się. – Miałem być twoim oponentem. A ty jesteś baron Luco reprezentujący Republikę Ligurii. Jest to również dzień, w którym zginiesz i Altina wygra, nim turniej się jeszcze zacznie.

Luco zacisnął zęby. Spojrzał w kierunku swojej broni, małego, ale solidnego toporka leżącego kilka solenów dalej. Zastanawiał się, czy gdyby użył magii odpowiednio szybko, udałoby mu się go przyciągnąć lewitacją i rąbnąć nim Venię w mordę. Miał jednak olbrzymie wątpliwości, czy byłby wystarczająco szybki, a pozostali zakapiorzy z Altiny byli tuż obok.

Baron Venia podniósł się z powrotem na cztery kopyta i spojrzał w górę ku koronom drzew.

– Świadków nie ma. Nawet ptaków Kairosa, z tego, co widzę – powiedział powoli, sięgając po sztylet. – *Arrivederci, amico*.

Wtedy właśnie rozległ się odgłos dzwonka, głośny i szczególnie irytujący – natychmiast zwracający uwagę wszystkich zakapiorów. Baron Venia też się odwrócił.

– *Cazzo!* – syknął. – Co jest?

Bandyci odwrócili się, jeden z nich sięgnął do kuszy, a kilku pozostałych po broń białą – wszyscy spojrzeli w kierunku traktu, gdzie kilkanaście solenów przed nimi stał nieznajomy im kucyk.

Baron Luco nie mógł się dobrze przyjrzeć ze swojej pozycji, bał się też, że Venia zabije go, gdy tylko zauważy, jak się rusza. Z miejsca, gdzie siedział, zauważył jednak sylwetkę powoli zbliżającego się jednorożca. Dzwonek trzymany był w ciemnoniebieskim polu lewitacji – uderzał nim głośno, jakby chciał wypłoszyć z lasu wszelkie stworzenia. Jego ubiór był dziwny – wyglądało to, jakby był zawinięty w szmaty, które jeszcze musiały zmoknąć w niedawnym deszczu. Wydawało mu się, że jego wzrok go oszukiwał, bo jego twarz wydawała się nienaturalna, płaska i kompletnie nieruchoma – dopóki nie zrozumiał, że to nie jest wcale twarz, lecz maska. Wraz z nią i jego ubiorem, żaden fragment ciała poza wystającym rogiem nie był widoczny.

– To tylko żebrak – powiedział jeden z bandziorów z gotowym toporem – Zaraz mu urwę ryj.

– Bez świadków, *amico* – zachęcił go baron Venia, który sam jednak postąpił o krok do tyłu, jakby obawiał się czegoś. Uśmiech też zniknął mu z ust.

Nieznajomy się zatrzymał i puścił dzwoneczek, widząc zbliżającego się zakapiora z wyciągniętą bronią. Jego róg zgaś... po czym zapalił się natychmiast z powrotem, coś błysnęło i z gardła bandyty wystrzeliła struga krwi. Jeszcze ciało bandziora nie opadło na ziemię w kałuży krwi, a przybysz już ruszył do przodu z gotowym wielkim mieczem.

– To upiór! – wrzasnął ze strachu drugi z najemników, próbując uchylić się przed trzymanym w ciemnoniebieskim polu lewitacji ostrzem, ale nie zdołał – potężne cięcie na odległość wyrwało mu straszną ranę w prawym kopycie – gdyby dzierżyciel broni uderzył celniej i mocniej, oderwałby ją w całości.

Kusznik wykorzystał moment przerwy i wystrzelił – ale w pośpiechu brakowało mu celności. Bełt, zamiast trafić napastnika w pierś, uderzył go w bok kopyta i nie utknął w ciele. Ten, ku przerażeniu strzelca, wydawał się nawet nie zauważyć, że został ranny – nie stracił też koncentracji w swojej magii. Sekundę później ostrze zakreśliło w powietrzu i zdekapitowało kusznika, którego głowa potoczyła się po trawie.

– *Merda!* – syknął Venia, odwracając się i szukając oczyma towarzyszy, którzy albo się cofali, albo już uciekali w las. Jeszcze trochę i zostały tu sam. – *Figli di puttana!*

Odwrócił się jeszcze raz, szukając oczyma Luco, by go zabić przed zmyciem się stąd, ale ten zdołał się niezauważenie odczołgać poza jego zasięg. W międzyczasie nieznajomy włóczęgą mordował zbyt wolnych bandziorów bez litości. Przeklął jeszcze raz po fralsku i również uciekł w las, dołączając do swoich towarzyszy.

Po chwili ponownie nastąpiła cisza, przerywana tylko od czasu do czasu uderzeniami kropel wody o ziemię. Na drodze leżało już teraz kilkanaście trupów – członków ligurskiej karawany oraz kilku bandytów, którzy do nich dołączyli. Nieznajomy rozejrzał się wokół, jego wyraz twarzy skryty za maską.

– Pomocy – wydyszał baron Luco, dalej czołgający się w jego kierunku. – *Merda...*

Nie mógł dalej, zatrzymał się. Teraz, gdy zaczął się poruszać, strasznie bolały go wnętrzności, jakby coś złamał w środku. Zaparł się, by obrócić się na bok i po chwili mu się to udało, ale to był już koniec jego możliwości – świadomość mu umknęła i znów przed oczyma miał tylko ciemność.

Gdy się obudził, poczuł, że nie leży już na trakcie, ale gęstej trawie. Wszystko go bolało, ale z jakiegoś powodu wydawał się bardziej pewny. Gdy nie czuł własnego ciała, budziło to przerażenie, jakby jego kończyny nie istniały, jakby w ogóle nie istniał i gdzieś zniknął – albo jakby już zmierzał na Słoneczne Łąki. Bolało – znaczy, że żył.

Jeszcze nie otworzył oczu, zamiast tego próbował poruszyć kopytem. To mu się udało bez problemu. Następnie, sięgnął nim, by dotknąć się po boku głowy, który palił go bólem i uwierał.

– *Nie dotykaj* – usłyszał nagle cichy, zgryźliwy głos. Nieznajomy mówił do niego po equestriańsku.

Luco ciężko westchnął i w końcu otworzył oczy, by się rozejrzeć. Był dzień, nawet jeśli słońce kryło się gdzieś za wielką warstwą szarych chmur. Znajdowali się na polanie, już z dala od lasu. Delikatnie obrócił głowę i zobaczył kilkadziesiąt kopyt słonecznych dalej jakąś zapadłą wieś – dachy domostw

wyglądały na zaniedbane. Choć Luco nie znał generalnie dobrze Equestrii, wiedział, że w momencie ataku znajdowali się na terytorium księstwa Cahlouse, gdzieś blisko granicy z arcyksięstwem Unicornii. Opowieści, jakie usłyszał w rodzinnej Liguriii na temat tej krainy, nie kłamały.

W oddali patrzyło na nich kilku wieśniaków, wskazując ich kopytami. W tym czasie poczuł, jak bandaż na jego mordzie zaciskają się trochę mocniej. Nieznajomy w masce siedział kilka kopyt dalej i magią ze swojego rogu powoli i ostrożnie go opatrywał.

– Chciałem, by ci dali wygodne łóżko – powiedział nieznajomy. – Ale nie chcą. Boją się, że jesteś chory. Nie chcieli cię też przyjąć do wioski.

Dopiero teraz Luco zauważył pewną osobę stojącą niecierpliwie za jednorożcem w masce. Był to na pewno też wieśniak, ale wyglądał na dużo starszego. Trzymał się on w odległości od ich obojga, patrząc na nich ewidentnie wzburzony.

– Oczywiście, że nie chcemy! – powiedział starosta. – My cię poimy i żywimy, a ty jeszcze przyłazisz mi z jeszcze jedną gębą do wyżywienia! Dodatkowo go podotykałeś, więc pewnie też skażony!

– Ten kucyk to szlachetny pan – odparł ze spokojem nieznajomy w masce – Winnicie go traktować jak swego seniora. I nie jest chory.

Wieśniak machnął kopytem zrezygowany.

– To jakaś fralska przybłęda, nie pan – mruknął pod nosem.

– Umiem po equestriańsku... – wydyszał obrażony baron. – Ty... ARGH!

– Wybacz, musi boleć – powiedział jednorożec, który przycisnął nasączony alkoholem opatrunek. – Thadd, macie jeszcze trochę szmat? Dowolnych?

– Nie, piórwa mać, więcej nie dam – odparł wzburzony starszy wioski. – Co tu teraz wrzucę, trzeba będzie spalić, nie będziemy marnotrawić ubrań! Nie przekraczajcie tej o tu granicy wyznaczonej kamieniami, bo was widłami przegonimy.

– Nie jest chory – powtórzył kucyk w masce. Thadd to kompletnie zignorował, odwrócił się plecami i ruszył z powrotem w kierunku wioski, na co dobroczyńca Luco tylko ciężko westchnął.

– To dobry kucyk – powiedział rannemu. – Po prostu... cóż... boi się.

Luco miał się spytać, czemu niby, ale dopiero teraz poważnie przyjrzał się swojemu dobroczyńcy. Musiał być konkretny powód, dla którego ten equestriański jednorożec zakrywał dokładnie całe ciało. Fralski baron odzyskiwał też pozostałe zmysły i smród potwornej zgnilizny dotarł do jego nozdrzy, mimo że nieznajomy specjalnie siedział z dala od niego i opatrywał go magią lewitacji z odległości. Aż zrobiło mu się niedobrze, ale nie miał czym zwymiotować.

– Musisz mi wybaczyć mój stan – powiedział nieznajomy. Jego ponury głos brzmiał bardzo sztucznie zza maski. – Nie dotykałem cię. Przetoczyłem twoje cielsko na oderwaną część wozu i ciągnąłem cię po ziemi magią.

– Dziękuję, ale... co z pozostałymi? – zapytał powoli.

– Z resztą twoich towarzyszy?

Baron przytaknął. Zza maski fralski szlachcic nie mógł zobaczyć jego reakcji z twarzy, ale ten ewidentnie zawiesił głowę w smutku.

– Przykro mi, ale poza tobą nikt nie przeżył – odparł. – Zdołali też zabrać większą część dobytku. Nie mogłem też ich ścigać. Ledwo mogę biegać i byłem już bardzo zmęczony.

Fralski szlachcic zamknął oczy. *Merde...* jego giermek, jego wierni towarzysze, reprezentacja Ligurii na turnieju, wszyscy leżeli martwi. Był więcej niż przygnębiony – chociaż ostatecznie jego rywal go nie zabił, to swoje zadanie wykonał.

– Mimo, że byłeś bardzo zmęczony... ocaliłeś mi życie. Jestem ci za to dozgonnie wdzięczny – powiedział powoli Luco. – Zabiłeś wielu z nich, doświadczonych wojowników. Władasz mieczem lepiej niż niejeden rycerz.

Przez pewien czas nieznajomy milczał.

– To nie to – odparł.

– Co masz niby na myśli?

– Bardzo się bali. Wszyscy się mnie boją. Gdy widzę kucyki, ostrzegam ich dzwonkiem, tak stanowi prawo tych ziem. Te kucyki były z Fralii, prawda?

Baron przytaknął. Nieznajomy westchnął ciężko.

– Nie rozpoznali dzwonka. Ich przywódca chyba tylko coś przeczuwał, bo widziałem, że choć jeden z bandytów się na mnie rzucił, to on się wyraźnie cofał. Mogli mnie zabić, gdyby byli zdecydowani, ale bali się mnie. Strach w takiej walce to straszny morderca.

Lugo ostrożnie się podniósł i usiadł, pomimo odgłosu protestu ze strony dobroczyńcy. Kręciło mu się nadal w głowie i wciąż czuł ból dochodzący go z piersi. W trakcie walki pamiętał, że został pchnięty magią na wóz i uderzając w niego, musiał coś uszkodzić wewnątrz swojego ciała, ale nie był pewien, co. Syknął z bólu, ale poza tym był zadowolony, że wreszcie udało mu się podnieść z ziemi choć część ciała.

Było to oczywiste, ale fralski szlachcic czuł potrzebę upewnienia się.

– Jesteś trędowatym? – zapytał.

– Owszem.

Zapanowała niezręczna cisza. Tylko wiatr w oddali przeczesywał korony drzew. Ptaki, które powinny być obecne w tej porze roku, były kompletnie nieobecne.

– Przykro mi – powiedział cicho baron.

– Niepotrzebnie – odparł mu equestriański jednorożec – Lepra jest karą za grzechy, za które będę pokutował, aż moje ciało się podda.

Luco czuł się nieswojo w towarzystwie nieznajomego nawet nie dlatego, że był chory – w końcu ostrożnie siedział z dala od niego – ale dlatego, że nie mógł go odczytać. Maską kryła jego wyraz twarzy, a głos, który wydobywał się z jego gardła, był niski i zniekształcony. Zastanawiał się, czy to, co powiedział mu jego dobroczyńca, było szczerym wyznaniem, czy jakimś zaawansowanym sarkazmem.

– Ci wieśniacy też się ciebie boją zauważył. – Ale też chyba cię wspierają?

Trędowaty przytaknął.

– Włóczę się z wsi do wsi i wykonuję drobne pomoce. – powiedział. – Moje ciało gnije i umiera, ale róg wciąż mi dobrze służy. Czasem zabiję jakąś dziką bestię na trakcie, jeśli jest uciążliwa dla wieśniaków. W zimę kościół Harmonii pozwala mi spać w jednej z cel. Ale wystarczy o mnie. Kim ty jesteś, poza tym, że poznaję, iż jesteś szlachetnej krwi?

– Jestem lord Luco i władam baronią Sarisolla, wchodzącą w skład Ligurii – odparł. – Mój ród nie jest nawet bliski potęgi, ale Rada Ligurii wybrała mnie, bym reprezentował republikę na turnieju w Everfree. Ci, którzy mnie zaatakowali, nie byli bandytami. To była reprezentacja Najjaśniejszej Republiki Altiny, naszego największego rywala.

– W sensie przeciwnicy z turnieju? – zapytał zdziwiony trędowaty. – Tak zdesperowani?

– Może. Stawka jest bardzo wielka. Ale... to dosyć skomplikowane.

Trędowaty niezręcznie milczał. Po kilku sekundach zastanowienia baron zaczął opowiadać.

– Liguria i Altina są historycznymi rywalami od kilku wieków – zaczął. – Fralia to kraina wielkich miast i potężnej kupiecko-szlacheckiej arystokracji, rządzącej nimi. Wiele lat temu, miasta te toczyły liczne, brutalne wojny na lądzie i na morzu, ale wszystko się zakończyło, gdy z Equestrii wkroczyła w triumfie i chwale Ta, Która Lśni – Celestia. Nie było nawet podboju, wszyscy się poddaliśmy jej woli, ale rywalizacja została. Zakazała nam toczyć wojny, mordować się wzajemnie i sabotować się nawzajem – kazała miast tego rozwiązywać swoje spory tak, „by ni jedna kropla krwi i ni jedno życie zostało odebrane”. A sporów była masa. Monopole handlowe, prawa taryfowe, uznania walut. Gdy przez kilkadziesiąt lat nie byliśmy w stanie tych spraw załatwić polubownie, kazała, by reprezentant Ligurii i Altiny zjawił się na corocznym turnieju w Everfree. Wybraniec tego miasta, który zaszedłby w turnieju dalej, wygrałby dla swojego miasta zwycięstwo w tych sporach.

– Nigdy o czymś takim nie słyszałem – powiedział trędowaty.

– Jest to możliwe, bo niewielu już o tym pamięta – kontynuował fralski rycerz. – To nie jest też pierwszy turniej, gdy to się dzieje. Było już takich osiem. Za każdym razem był remis, jakby jakieś przekłete fatum nad tym ciążyło. Ale tym razem Altina, już zdesperowana, liczy, że wygra turniej przez sprawienie, że reprezentant Ligurii nigdy nie dotrze na turniej...

Trędowaty przytaknął ze zrozumieniem. W rzeczywistości Luco opowiedział tylko część tej historii. Darował mu też pewne szczegóły o tym, że w poprzednim roku to Liguria próbowała zabić przedstawiciela Altiny przez podmianę załogi latarni morskiej i próbę rozbicia altińskiego okrętu z reprezentacją o skały.

Władztwo Celestii przyniósł kres wojen, ale nie kres zła i okrucieństwa w samych kucykach. Baron Luco westchnął ciężko.

– W każdym razie... tym razem Altina chyba dopięła swego. Czuję się bardzo słabo. – dotknął się po twarzy, sycząc z bólu. – Cholera. Już zabandażowałeś – jak źle to wyglądało?

– Bardzo – odparł jego dobroczyńca. – Hełm ocalił ci życie. Rana nie była głęboka, ale wygląda dosyć paskudnie. Nie jestem lekarzem ni znachorem, więcej powiedzieć nie mogę.

– Czuję też, że coś w piersi jest nie w porządku. *Merde...*

Trędowaty milczał. Reprezentant Ligurii oddychał ciężko, zastanawiając się przygnębiony, co teraz. Nie miał szans wygrać nawet pierwszego pojedynku. W tej sytuacji wystarczyło, że jego rywal, baron Venia, wygra chociaż pierwszy pojedynek i Altina zwycięży w swym sporze. Wiedział też, że tłumaczenie, że został napadnięty, na nic się nie sprawi. Po pierwsze, nikt mu nie uwierzy, że to sam Venio zorganizował atak – byłoby to słowo przeciwko słowu. Po drugie, sam zostanie zaatakowany, jak to możliwe, że jego delegacja została z taką łatwością wybita, a on sam okaleczony. Spadłaby na niego tylko hańba za to. Normalnie mógłby go zastąpić giermek, ale on leżał martwy na tracie – wraz z resztą jego towarzyszy.

Miał tylko jeden pomysł, tak abstrakcyjny, że sam nie mógł się przekonać do niego. Miał pewne domysły na temat swojego dobroczyńcy i kim był, nim tknęła go choroba. W końcu, nie widząc innego wyjścia, zwrócił się ponownie w kierunku trędowatego.

– Widziałem że świetnie władasz mieczem. Powiedz mi, czy mógłbyś mnie zastąpić?

Trędowaty nieznacznie obrócił twarz w jego kierunku, ale nie odpowiedział. Luco zgadywał, że powodem było niespodziewanie się takiego pytania.

– Muszę dobrze władać lewitacją i używać głowy, nie czuję się w żaden sposób pewnie – kontynuował. – Boję się nawet teraz sprawdzić, czy dalej jestem w stanie przywołać magię, wciąż kręci mi się w głowie. Arbiter mógłby też uznać, że się nie nadaję do walki. Mój przyjaciel i giermek Avestillo leży martwy na tracie, normalnie on byłby moim zastępcą. Już jestem ci wielce wdzięczny, ale obowiązek wobec mojego miasta zmusza mnie, by cię jeszcze błagać o to. Czy mógłbyś zostać moim giermkim, byś mnie zastąpił w walce na turnieju?

Nieznajomy dalej milczał.

– Nawet... nawet jeśli jestem tak chory? Niedotykalny? – zapytał z wątpliwościami. – Nie mogę biegać, szybko się męczę, jedno kopyto niemalże wlokę...

– Nie wiem, czy trąd jest karą za grzechy i nie mnie to oceniać – powiedział Luco. – Ale dla mnie jesteś dobrym kucykiem i to mi wystarczy. Zdaję sobie sprawę też, że już jestem ci dłużny. Niezależnie od tego, czy wygrasz, czy nie, polecę radzie miasta Ligurii, by cię opłaciła i sam się dorz...

Trędowaty podniósł nagle kopyto, przerywając mu. Opuścił głowę.

– Umieram, Luco – powiedział cicho. – Nie oczekuję przeżyć pięciu wiosen, choć powinienem być w sile wieku. Nie mogę też spłodzić syna czy córki, co by to odziedziczyli moje bogactwa w postaci łachman, maski i jednego miecza. Doceniam twoją szczodrość, ale na nic mi to.

Luco spuścił głowę, zdając sobie sprawę, że prawdopodobnie obraził swojego dobroczyńcę. Już się szykował, by go przeprosić za to, ale wtedy usłyszał zza maski coś, co przypominało mocno stłumiony ponury śmiech.

– Akceptuję twoją ofertę, ponieważ i tak nie mam co robić. Mogę i ci pomóc, bo mi nic nie może – dodał trędowaty. – Ty też się zdajesz być dobrym kucykiem, żeś jeszcze nie uciekł przede mną.

– Mam słaby węch – zażartował baron, uśmiechając się, gdy nagle coś zauważył. – Ehm... widzę jeden problem. Możesz spojrzeć na bok swojego prawego przedniego kopyta?

Nieznajomy podniósł delikatnie swoje zakryte łachmanami kopyto i uważnie mu się przyjrzał. Krople krwi i ohydnej ropy kapały mu z ubrania.

– Ohh... – mruknął zdziwiony trędowaty.

– Jeden z tych altińskich bandziorów strzelił do ciebie z kuszy – wyjaśnił Luco.

– Nie poczułem – odparł equestriański jednorożec. – Myślałem, że mnie nie trafił.

Przez kolejne kilka minut nieznajomy zajmował się swoją własną raną. Nie wydał ani jednego odgłosu, gdy polał miejsce trafienia alkoholem i w ciszy je zabandażował. Gdy skończył, odwrócił się z powrotem w kierunku fralskiego barona.

– Możesz chodzić? – zapytał trędowaty.

– Wydaje mi się, że tak – odparł. – Mamy jeszcze trochę czasu przed turniejem. Powinniśmy przybyć do Everfree, stolicy Equestrii, na czas – nawet jeśli nie możemy poruszać się szybko.

Trędowaty cicho przytaknął i podniósł się z ziemi, zbierając swoje rzeczy. Luco ostrożnie również wstał. Mieli już ruszyć razem na północ, gdy nagle mu się coś przypomniało.

– Chwileczkę!

Jego dobroczyńca się zatrzymał.

– Nigdy mi nie powiedziałaś, jak się nazywasz – powiedział Luco.

Nieznajomy milczał przez kilka sekund.

– Nie jest to ważne, szczególnie odkąd jestem chory – odparł w końcu. – Ale jeśli potrzebujesz mojego imienia, możesz zwać mnie Lazar.





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!





Konkurs rysowniczy Czarna Śmierć

Witajcie, czytelnicy. Jakiś czas temu na forum MLPPolska organizowałam konkurs Czarna Śmierć, który miał zarówno część rysunkową, jak i literacką. Zwycięskie opowiadanie Verlaxa pod tytułem „Władcy Wiatru” przeczytacie już w tym numerze (częściowo, bo jest na tyle długie, że zdecydowaliśmy się podzielić je na odcinki). Tymczasem pragnę pokazać Wam prace, jakie nadesłali uczestnicy części rysunkowej.

» *Cahan*

Tematem były choroby zakaźne, prace musiały być w klimatach MLP. Łącznie otrzymałam trzy rysunki od trzech różnych autorów. Regulamin pozwalał na korzystanie z dowolnych technik, aczkolwiek

prace musiały być wykonane przez startujących. Konkurs wygrał Król Etirenus, zaś drugie miejsca zajęli Snowi oraz Phyllian.

Po dłuższym namyśle postanowiłam dostosować kryteria oceniania i ich surowość do poziomu uczestników, który oceniam jako: początkujący. Maksymalnie można było zdobyć 10 punktów. Minimalnie 0. 1 za kreatywność, 3 za poprawność anatomiczną kucyków/innych postaci, 3 za cieniowanie/kolorowanie/ogólną estetykę etc. oraz 3 za całą resztę – perspektywa, tło, wygląd innych przedmiotów.

Phyllian – na rysunku widzę Blackjack w jakimś laboratorium. Podoba mi się tworzenie fanartów do fanfików, ich autorzy to uwielbiają. Sam zamysł



jest naprawdę fajny. Daję 1 za kreatywność. Sama klacz ma nieco jamnikowaty tułów (ewentualnie zbyt krótką szyję.) oraz patykowate nogi, które zdecydowanie nie zginają się tak, jak powinny. Polecam przestudiować zdjęcia prawdziwych koni, to pomaga ogarnąć działanie stawów. Zęby dolnego łuku bardzo wychodzą poza żuchwę i jest to niepokojące, poza tym głowa jest w miarę w porządku. Sugerowałabym ćwiczenia i wzorowanie się na naturze oraz ogarnięcie różnych refleksów i tutoriali. Na razie widać, że autorka słabo rozumie, jak zbudowany jest koń (czy też kucyk), co szczególnie widać po szkieletcie. Póki co, daję tu 1 na 3. W kategorii kolorowanie i estetyka dostrzegam spore braki. Kartka jest widocznie pognieciona, a ołówek wybija się spod markerów (choć sądzę, że to flamastry,

a nie markery), Kolorowanie jest niedokładne – nie zawsze kolor dochodzi do linii, jest też sporo niezamalowanych przestrzeni. Kontury krzywe, a kreska niepewna. Napis się zlewa i trudno go rozczytać. Odłożenie pisaków i przez jakiś czas skupienie się na pracy ołówkiem, który wybacza dużo więcej i ułatwia wyćwiczenie ręki, wyszłoby tu na dobre. Tu znowu 1 na 3. Jeśli chodzi o tło i perspektywę, to... Pomysł fajny, ale perspektywa nie istnieje. Kafle są bardzo krzywe (na przyszłość: do takich rzeczy przydaje się linijka), a kiepsko zrobione zdjęcie nie ułatwia spojrzenia na całą pracę, która wydaje się pochylona. No, a ta kapsuła trochę przypomina gigantycznego smartfona. 1 na 3. Za całość otrzymujesz **4/10**.



Król Etirenus – kolejna pognieciona kartka i niechlujny szkic wstępny, przebijający spod pracy, której kawałek najwyraźniej ucięło. Ale bardzo podoba mi się pomysł, lubię takie biologiczne schematy i ten byłby naprawdę estetyczny, gdyby nie to niechlujstwo. Starlikorny całkiem ładne, ale przebudowane zadem i te nogi... Stawy skokowe należy obniżyć, zaś łokcie i nadgarstki zginają się w drugą stronę niż na rysunku. No i fajne wnikanie grzyba przez neurolemmę (to chyba to ma przed-

stawiać, tak? Nigdy nie byłam najlepsza w czytaniu schematów bez ich opisów.). I działa tak, że zaburza działanie pompy sodowo-potasowej, uwalnia neurotransmitterów i wywołuje nieprawidłową pobudliwość neuronów? A przynajmniej ja tak to odbieram. 1 za kreatywność, 2 za anatomię, 1 za estetykę, 2 za całą resztę. Łącznie **6/10**. Autor usunął starą wersję, ta, którą możecie zobaczyć na łamach naszego czasopisma jest po poprawkach i zbytnio nie różni się od pierwowzoru.

Snowi – początkowo uznałam, że praca nie spełnia regulaminu, bo nie jest na temat. Ale ponieważ wbrew pozorom nie lubię dyskwalifikacji, to postanowiłam do Snowiego napisać, co to właściwie przedstawia. Bo na pierwszy rzut oka, to widać tam człowieka i mutanta. Tymczasem okazuje się, że jest to gryfka Egzekutor Zarazy i zmutowany kucyk. Uznaję te wyjaśnienia za wystarczające. Ale odejmuję punkt za to, że praca jest na tyle nieczytelna, że musiałam się w ogóle pytać. Za kreatywność daję 1, to ilustracja do fika, a ja lubię ilustracje do fików. Jeśli chodzi o anatomię... Eeee... W ogóle nie widać, że to gryf i zmutowany kucyk, więc dam 0. Praca jest bardzo estetyczna, kolory są ładnie dobrane i schludne, a linie gładkie i pewne. Cieniowanie, o ile można się go w ogóle dopatrzeć, to jest dość przypadkowe. W tej kategorii przyznaję 2 punkty. Perspektywa jest skopana. Ten mutant wygląda, jakby wyrastał z ciała gryfki z młotowem. Być może jest to raczej kwestia projektu i działania światła.

Sama gryfka cierpi na brak skrzydeł, bo te powinny być widoczne przynajmniej odrobinę. Jednakże nie mogę odmówić pracy szczegółowości. Maskę wygląda fajnie, podobnie jak elementy stroju. 2 punkty w tej kategorii. **4/10.**



„Moon nie jest pracowitą”

↳ Moon, jesteś chora.
Idź odpocząć!



jeszcze tylko
skonać komisee,
zrobić szlaczki,
odjechać do ET...

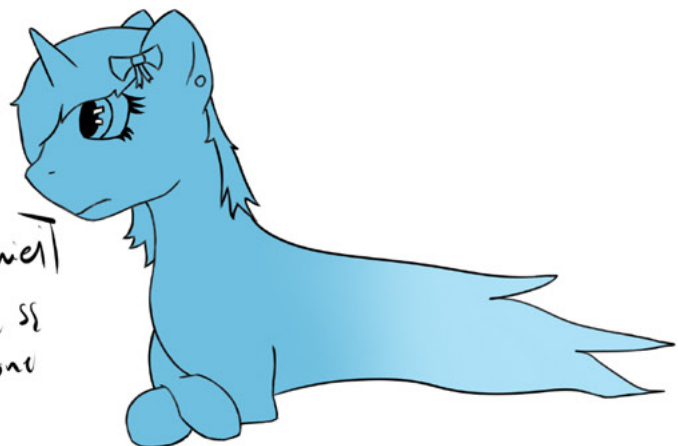
Juzi, juz

MOON! 7
SPAC!

↳ Było warto?



Prynałmnieł
komisee ss
skorczane



Ogłoszenie

Czy uważasz, że pisząc artykuły, podbiłbyś świat mediów?

Czy sądzisz, że poprawianie błędów innych należy do twoich specjalizacji?

A może twierdzisz, że w projektowaniu grafik nie masz sobie równych?

Czy na domiar tego wszystkiego obawiasz się, że kucyki opętały twoją duszę i każą ci coś przekazać?

Jeżeli na którekolwiek z tych pytań odpowiedziałeś "Tak", to oznacza, że w redakcji Equestria Times znajduje się miejsce i dla Ciebie!

Poszukujemy:

- » zdolnych, pracowitych redaktorów,
- » rzetelnych, nieustrudzonych korektorów,
- » kreatywnych DTP-owców i grafików.

Aby złożyć podanie, wystarczy odwiedzić forum MLPPolska. Zapraszamy!