

1.2014

MANE ZETTE

2

Wywiad z Kkat

Rozmowa z twórczynią
Legedarnego Fallout:Equestria

Przegląd Gier Przedpotopowych

Historia opowiedziana w 8-bitach

Pegaz z Mieczem Łańcuchowym

O stosunkach między fandomem MLP
i Warhammera 40k

Wstępniak

Witam Was wszystkich w tym nowym roku! Mam nadzieję, drodzy Czytelnicy, że będzie on jeszcze lepszy od poprzedniego i przyniesie wiele radości w Waszym życiu!

W tym 64-stronicowym numerze będziecie mogli przeczytać wiele świetnych tekstów, między innymi wywiad z legendą pisarstwa fandomowego, czyli Kkat, autorce wspaniałego i powszechnie znanego "Fallout: Equestria". Warty uwagi jest kontynuacja "Sekretów Wieży Zegarowej" Albericha, w której zdradza kolejne tajniki dobrego tworzenia fanfików.

Polecam także naszą nową serię, czyli "Zgryźliwy tetryk poleca: Przegląd gier przedpotopowych". Jak sama nazwa wskazuje, nasz redakcyjny "staruszek" zabrał się za przybliżanie produkcji, które obecnie poszłyby na najpodlejszym, chińskim sprzęcie, a w swoich czasach potrzebowały potworów-komputerów czy też innych platform.

No i na koniec dodam od siebie, że od tego numeru ukazywać się zaczyna "Zwierciadło do Equestrii" Agrola w moim tłumaczeniu! Nie przedłużając, zapraszam do lektury.

solaris
Redaktor Naczelny MANEzette

Redakcja

Redaktor naczelny:

solaris

Zastępca:

Verlax

Redaktorzy:

Myhell, Dolar84, Irwin, Gorgon

Korektorzy:

Gandzia, Baffling

Skład:

Macter4, PISKLAKOZAUR

Autor okładki:

ponyKillerX

Strona WWW:

manezette.pl

Facebook:

www.facebook.com/pages/
MANEzette/589585627776043

Spis Treści

Wieści ze świata.....4

RECENZJE FANFIKÓW

Background Pony.....7

Sweet Apple Capers..... 10

WIEŚCI Z PISARSKIEJ MANUFAKTURY

Fallout: Equestria – Project Horizons 11

W poszukiwaniu Dawnej Chwały.....14

Fallout Equestria: Crimson Tide..... 15

PUBLICYSTYKA

Przegląd muzyczny grudnia..... 16

Pegaz z Mieczem Łańcuchowym, czyli
o historii fanów My Little Pony
i Warhammera 40.000..... 19

Wywiad z Kkat..... 21

Sekrety Wieży Zegarowej.....27

Krytyka tłumaczeń odcinka „Power
Ponies” 31

Bats! – Recenzja Siódmego Epizodu.34

Jesteśmy Apple!..... 36

I'm all muscles!..... 38

FELIETONY

Winniśmy Śmiać się czy Płakać?..... 40

Czasami czuję się artystą..... 41

Różowiotkie okulary..... 42

POZOSTAŁE

Po prostu pociągnij za spust..... 43

Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier
Przedpotopowych..... 45

Halloween – „Straight Out of Hell”47

Święta, święta i po świętach..... 50

Transformers: The Movie – recenzja
filmu..... 52

FANFIK

Dzieło..... 54

ARTYSTYCZNY MIX

Komiksy..... 61



27 Grudnia

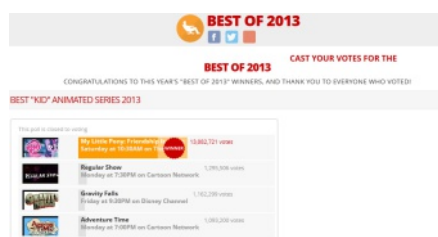
Nuclear Winter Wonderland – Fallout: Equestria



Fani Fallout: Equestria tuż po świętach zostali uraczeni uroczą piosenką i animacją w duchu nuklearnej zimy. Możecie zobaczyć ją tutaj.

3 Stycznia

MLP:FiM zdobywa pierwsze miejsce w ankiecie portalu www.TV.com na naj- lepszy program dla dzieci



Wygląda na to, że nikt nie jest w stanie nas przebić, jeżeli chodzi o głosowanie na ulubiony serial. Wyniki ankiety dostępne są tutaj.

5 Stycznia

Zbiór przyszłych za- granicznych konwen- tów naszego fandomu



Specjalnie dla czytelników, którzy mieszkają poza granicami Polski, prezentujemy konwenty, które odbędą się w innych krajach. Szczegóły tutaj.

„Rainbow Dash przedstawia: Słodki jad” i „Kontynuacja”



Na odbywającym się Filly Feather Festival 2014 zostały przedstawione dwa filmy – dubbing ostatniej części „Rainbow Dash Presents”, a także nowe wideo grupy Bronyville Time, która zaczęła pracę z nowym składem animatorów.

Animacja



„Where are you?”

Jeszcze jeden filmik z Filly Feather Festival 2014 animatora, który zdobył już dużą popularność na arenie międzynarodowej fandomu, AlStiffa.

Ogłoszenie wyników ankiety dentystycznej na Equestria Daily



Jako że widoczny w ostatnich sekundach kieł Fluttershy wzbudził liczne dyskusje, władze EQD zdecydowali się uraczyć fanów stosowną ankietą. Jej wyniki znajdziecie tutaj.

6 Stycznia

Rainbow Power – nowa reklama

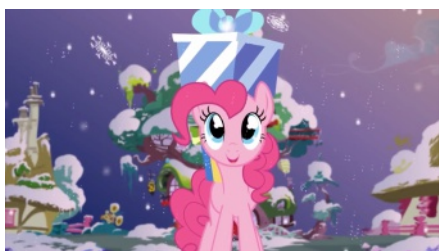


Oto co się dzieje, jeśli zje się za dużo Skittlesów. Albo otworzy tajemniczą skrzynkę z sześcioma zamkami. Zresztą, art ten, znajdujący się na stojaku z zabawkami w dalekim USA, póki co nie ma zbyt wielkiego związku z naszym serialem – możliwe, że nie ma go w ogóle. Niemniej jednak czekamy, do czego doprowadzą

nas nasze domysły...

PS. Rainbow Dash osiąga poziom Super Sayianina!

Jeszcze dwa ekskluzywne materiały z Filly Feather Festival 2014



Blok animacji na FFF okazał się bogaty w premiery, którymi dzielimy się z czytelnikami. Tym razem dwa wspaniałe filmiki, z których pierwszy jest swoistą kartką z okazji Nowego Roku (i zapewne nadchodzących prawosławnych świąt Bożego Narodzenia – przyp. red.), drugi zaś to jeszcze jedna ekranizacja „Fallout: Equestrii” (no, ale nie całej – to zrozumiałe).

7 Stycznia

Relacja wideo z Filly Feather Festival 2014

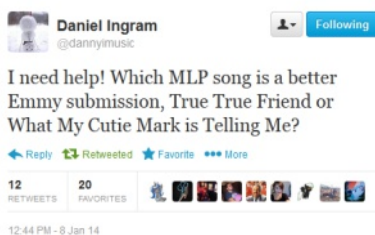


Niestety nie udało się nagrać więcej, gdyż całość odbywała się w trzech salach i niemożliwym było zobaczyć wszystko. Filly Feather Festival to mniejsza wersja RuBronyConu. Mimo tego, że

jest to lokalna, moskiewska impreza, to zjawili się na niej m.in. JanAnimations, Orhideus i pony-Pharmacist („ojciec” i „dziadek” Tabun Herald i strony everpony.ru), EileMonty i ShadyVox (aktorzy głosowi znani z wideo „Button’s Adventures”). Niestety nie udało się przybyć M.A. Larsonowi, autorowi scenariuszy takich odcinków jak „Sonic Rainboom” czy „Luna Eclipsed”. Dodatkowo odbyły się koncerty grup Przewalski’s Ponies, BroniKoni, Bronissimo, duetu Lenich-Kirya, a także nowych zespołów – Dipus, SEGA, EnergyBrony, Elements of Disharmony. (przyp. red.)

8 Stycznia

Pomóż Danielowi Ingramowi wybrać piosenkę!



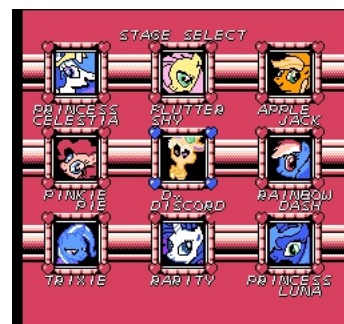
Daniel Ingram zwrócił się do fanów z prośbą o pomoc w wyborze piosenki, którą zgłosi do konkursu o nagrodę Emmy. Do wyboru mamy „True, True Friend” lub „What my Cutie Mark is telling me?”. Szczegóły tutaj.

Magia coverów – jeszcze dwa wideo z FFF



Ostatnie dwa wideo z FFF – świetny rosyjski cover utworów „I Am Octavia” i równie dobry „The Moon Rises”, oba w wykonaniu Renaty Kirilczuk do przetłumaczonego przez Rish tekstu.

Kolejna gra sponifikowana!



Tym razem stworzono kucykowego moda do starej gry Megaman 3. Jeżeli macie ochotę sobie postrzelać w bliskich nam klimatach, po szczegóły i link do moda zapraszamy tutaj.

9 Stycznia

Luna w kosmosie



9 stycznia 2014 o 7:06 w kosmos poleciał (wraz z innymi

rzeczami) widoczny na zdjęciu obwód drukowany z pięknym wizerunkiem Luni, który zostanie umieszczony na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Panie i Panowie! Niska orbita Ziemi została oficjalnie sponifikowana! Teraz czas na Układ Słoneczny! Szczegóły i pełna galeria tutaj.

10 Stycznia

Piąty sezon nadciąga?



Podczas wywiadu ze Stevenem Davisem, prezesem Hasbro Studios, przeprowadzonego przez TV KIDS, z jego ust padło stwierdzenie, iż istnieje zamiar stworzenia piątego sezonu My Little Pony: Friendship is Magic! Niestety pełen tekst wywiadu jest płatny i przez to niedostępny dla szerszej publiczności. Cóż z tego, skoro takie wieści na pewno wywołają zrozumiałą radość w fandomie. Szczegóły tutaj.

Brony Polka



Na YouTube pojawiła się fandomowa piosenka inspirowana twórczością Weird Ala Yankovi-

ca. Jej twórcą jest AnimatedJames, znany z kilku wcześniejszych animacji. Trzeba powiedzieć, iż pomysł na Brony Polkę złożoną z najsłynniejszych utworów fandomu jest naprawdę zabójczy. Posłuchajcie sami tutaj.

12 Stycznia

Zbiór fanfików – głosowanie



A zatem informujemy (autor nie zajmuje się już tym projektem sam) MANEzettowiczów o zbioru rosyjskich fanfików, którego publikacja jest zaplanowana na termin w okolicach maja. Autorzy doszli do etapu, w którym muszą pobawić się w demokratyczne wybory. Jak to zrobić? Przejdź do linku i wybrać odpowiedź!

SibBronyCon ogłoszenie



Pojawiło się ogłoszenie o pierwszym syberyjskim BronyConie. Więcej można się dowiedzieć pod tymi adresami: Link i Link 2

(oba w języku rosyjskim – przyp. red.)

13 Stycznia

My Little Fandom Polska Wiki



Wiadomość z ostatniej chwili (otrzymaliśmy ją dosłownie kilka godzin przed złożeniem numeru) - powstaje Wikia, na której zostaną zebrane informacje o polskim fandomie. Jeżeli nasze dane są ścisłe, założycielem jest Madak, a znaleźć ją możecie tutaj.





Background Pony

Autor: Shortskirtsandexplosions

[Sad], [Slice of Life], [Random]

Przyznaję bez bicia, iż zwykle przy ocenianiu opowiadań jestem szczodry w ocenach, ale tym razem czuję się całkowicie usprawiedliwiony. Przed wami recenzja absolutnego arcydzieła.

Dolar84

Po napisaniu tych dwóch pierwszych zdań przez kolejne godziny gapiełem się w ekran, nie mogąc znaleźć odpowiednich słów, żeby pisać o tym, co stworzył Shortskirtsandexplosions. Łatwo powiedzieć, iż mamy tu do czynienia z poziomem arcymistrzowskim, ale jak ułożyć zdania, żeby czytelników wprowadzić odrobinę w ten cudowny świat, a jednocześnie nie zdradzić praktycznie niczego z jego fabuły? A przynajmniej ujawnić jedynie tyle, ile Autor był łaskaw umieścić w krótkim, reklamującym opowiadanie opisie? Zadanie niełatwe, ale spróbować należy.

Jak widać po rzuceniu okiem na okładkę, tytułową bohaterką jest Lyra Heartstrings. W tym momencie zapewne część czytelników jęknie z rozczarowaniem, spodziewając się następnego fanfika, gdzie miętowozielona klacz ma przysłowiowego hopla na punkcie ludzi lub jest zaplątana w bliższy lub dalszy związek z Bon Bon. Nic bardziej mylnego

– to zupełnie inna bajka. Autor skupia się na jednej bohaterce, którą prowadzi przez kolejne wydarzenia, ujawniając czytającym jej działania i spotkania z postaciami z serialu, zarówno tymi pierwszo-, jak i drugoplanowymi. Zapytacie: cóż w tym takiego oryginalnego? Na pierwszy rzut oka nic, jednak już po krótkiej lekturze uświadamiamy sobie, iż Lyra ma spory problem – nikt jej nie pamięta. Na dodatek nie chodzi o tak prostą rzecz jak wymazanie jej z pamięci wszystkich postaci, przez co musi ona na nowo budować swoje życie, otoczona przez nieufność innych. Nie, nie, nie. Autor podszedł do sprawy o wiele subtelniej – nasza bohaterka rzeczywiście została wymazana z pamięci, jednak co gorsza każde jej słowo, wpis w pamiętniku, czy nawet ślad kopyta, jaki zostawia na ziemi, wciąż na nowo znika z umysłów i pamięci otaczających ją kucyków. Tyczy się to również całej jej przeszłości. Innymi słowy – jest tłem. Interakcja jest możliwa, jednak trwałe zapamiętanie ja-

kiegokolwiek jej działania już nie. Dlaczego tak się stało, będziecie już jednak musieli odkryć sami. Za nic nie pozbawiłbym Was przyjemności odkrywania kolejnych sekretów tego tekstu.

Tutaj pozwolę sobie na małą dygresję. Muszę powiedzieć, iż nigdy wcześniej nie spotkałem się z takim oddziaływaniem opowiadania na czytelnika. Ten akapit piszę po ponad dwutygodniowej przerwie, spowodowanej totalną blokadą twórczą, a dokładniej brakiem poczucia celu. W końcu po co pisać cokolwiek, skoro stało się w obliczu absolutnego arcymistrzostwa? Jaki jest sens dalszych eskapad w świat opowiadań, skoro perspektywy na znalezienie czegoś równie dobrego są może nie niemożliwe, ale na pewno matematycznie nieprawdopodobne? Tak, tak – czytanie Background Pony ma swoją mroczną stronę. Może na jakiś czas pozbawić Was jakichkolwiek sił twórczych. Wróćmy jednak do meritum.

Po namyśle i konsultacjach stwierdzam, iż tak naprawdę każdy z rozdziałów mógłby być osobnym opowiadaniem. Naturalnie nie dlatego, że połączenia między nimi są kiepskie – Autor prześlizguje się od jednej sytuacji do drugiej w sposób wyborczy, żeby nie powiedzieć genialny. Sęk w tym, iż w każdym rozdziale mamy przedstawiony jakiś problem, z którym piszący rozprawia się w sposób bezlitosny, możliwie wszechstronnie nakreślając wszelkie możliwe implikacje czynów bohaterki. Spotkamy się zarówno z kwestiami żywymi i występującymi na co dzień, jak i z dużo głębszymi zagadnieniami, które rozważane są podczas kolejnych przygód Lyry. Nie zdziwcie się więc, jeżeli po przeczytaniu kolejnego rozdziału usiądziecie, patrząc w zamyśleniu na ekran, i zaczniecie zastanawiać się nad tym, co właśnie przeczytaliście, w tak zwanym międzyczasie kontemplując nad własną śmiertelnością. Przy tym opowiadaniu jest to absolutnie normalna reakcja. A przy niektó-

rych rozdziałach istnieje możliwość, iż dojdzie do sytuacji, w której będziecie krążyć po pokoju i łapiąc się za głowę, zadawać sobie pytania z cyklu: „No ale jak!?”.

Chociaż Lyra Heartstrings jest zdecydowanie główną postacią opowiadania (co w świetle tytułu brzmi co najmniej ironicznie), to przedstawienie bohaterów pobocznych jest tak samo doskonałe. Praktycznie każda z przedstawionych postaci wnosi coś oryginalnego i niepowtarzalnego, a Autor dołożył starań, żeby miały one swoją głębię i na długo zapadały w pamięć czytającego. Nieważne, czy mowa tu o przybyszce ze Stalliongradu, czy o dogorywającym w domu starców seniorze wielce wpływowej i zamożnej rodziny. Niektórych bohaterów drugoplanowych czy nawet całkowicie epizodycznych będziecie kochać, do innych poczujecie zaś odrazę czy nawet nienawiść, ale jestem niemal całkowicie przekonany, iż nikt nie będzie Wam obojętny.

Są po prostu za dobrze stworzeni.

Co oczywiste, Autor nie zapomniał o standardowej szóstce. Niedostrzegalna Lyra towarzyszy im podczas ich dziejących się w Ponyville przygód i niejednokrotnie zobaczymy w opowiadaniu odpowiednio dostosowane wątki z serialu. A interakcje głównej bohaterki z kolejnymi Powierniczkami są po prostu cudowne. Rzadko spotyka się sytu-

ację, żeby w jednym opowiadaniu autor zdołał tak wspaniale pokazać charakter każdej postaci z Mane Six, dodając do ich przeszłości szczyptę własnej fantazji. Naprawdę nie sposób się nudzić podczas tych rozdziałów (przy innych zresztą też nie).

Naturalnie w tak dobrym tekście musieli pojawić się antagoniści. I tutaj mam prawdziwy problem. Wspominając rozmowę Lyry z jedną z takich postaci, mam ochotę pisać z zachwytem, wygłaszać mowy pochwalne, pisać eseje na temat idealnego prowadzenia charakterów, stawiać Autorowi złote pomniki i zarzucić Was cytatami ze wspomnianej dyskusji. Ale tego zrobić nie mogę, ponieważ – jakby to powiedziała River Song – „Spoilers!”, za co całkiem słusznie godny byłbym randki ze sznurem i suchą gałęzią. Powiem tyle – ten jeden rozdział, w którym rzeczona rozmowa ma miejsce, jest dla mnie przykładem niedoścignionego mistrzostwa. Sami bez trudu odkryjecie, o czym mówiłem, kiedy już uda Wam się dotrzeć do tego miejsca w tekście.

Jest jedna kwestia, o której nie sposób nie wspomnieć podczas pisania recenzji tego opowiadania – muzyka. Wszechobecna muzyka. Jakby to nie wydawało się dziwne, to podczas lektury nie trzeba słuchać niczego, by ją sobie umilić. Tekst napisany jest w taki sposób, iż słyszymy jego melodię, która w miarę odczytywania kolejnych zdań łączy się w naszej głowie w zadziwiająco symfonię, w której znajdziemy zarówno elementy czystej, żywiołowej radości, jak i ewentual-



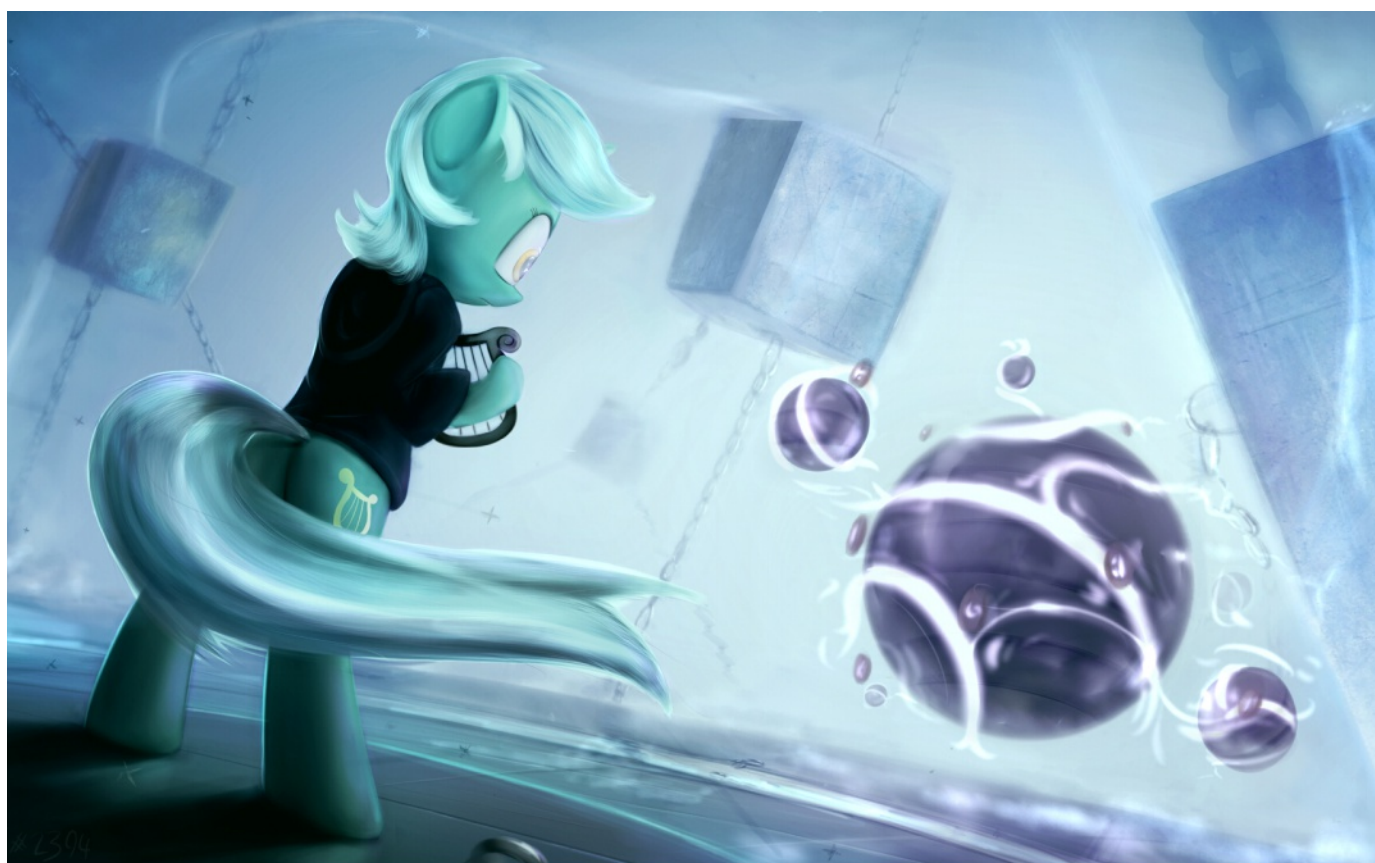
ność naznaczoną smutkiem. Już same tytuły części rozdziałów jasno pokazują, że akurat tutaj melodia będzie nam towarzyszyć przez całą lekturę.

Czas powoli przejść do kwestii technicznych. Zaczniemy może od języka, jaki został użyty do napisania „Background Pony”. To coś pięknego. Naprawdę trudno znaleźć mi inne słowa. Przebogate opisy, wspaniale przemyślane dialogi, a wszystko okraszone sporą zawartością idiomów i tym podobnych udoskonaleń. Całość tworzy perfekcyjną harmonię, jednak tak naprawdę dostępna będzie ona dla tych, którzy angielski znają co najmniej bardzo dobrze. Nie ma co ukrywać – to opowiadanie napisane jest językiem trudnym. Co do tłumaczenia, to już się rozpoczęło, jednak nie jestem w stanie powiedzieć, kiedy uda mi się dostarczyć choćby pierwszy rozdział – to musi być perfekcja w każdym calu.

Czy każdy może przeczytać ten tekst? Jeżeli spojrzeć na wartość... ciężkich scen, to odpowiedź brzmi tak – nie ma tam niemal nic, co mogłoby urazić młodszych czytelników. Osobnym pytaniem jest, czy każdy zrozumie ten tekst? Tutaj z kolei jestem zmuszony odpowiedzieć przecząco. Na pewno nie polecam go komuś jako pierwszego w życiu fanfika – do niego trzeba troszeczkę dojrzeć i najpierw zapoznać się z lżejszymi tekstami. No, ale jeżeli ktoś jest ambitny i zechce się za niego zabrać... na pewno nie będę zbyt nachalnie odwoził od podjęcia takiej decyzji.

Podsumowując – czytam dużo opowiadań. Najwięcej angielskich, sporo polskich i, szczerze mówiąc, jeszcze nie natknąłem się na tekst tej klasy, jaką reprezentuje sobą Background Pony. Powiem więcej! To opowiadanie,

w którym nie znajduję żadnych wad. W mojej, jak zwykle wysoce subiektywnej, opinii Shortskirt-sandexplosions tym tekstem zdobył sobie niepodzielne pierwsze miejsce wśród fandomowych pisarzy i, osobiście wątpię, czy uda mi się znaleźć tekst, który będzie w stanie choćby dorównać Background Pony. Nie mówiąc już o przewyższeniu go. Ocena końcowa? W tym wypadku uznałem, że suche liczby nie oddadzą w pełni tego, co myślę o opowiadaniu, które stawiam powyżej większości „normalnych”, książek jakie zdarzyło mi się w życiu czytać, więc ograniczę się do trzech słów: Arcydzieło i Arcymistrzostwo.



Sweet Apple Capers

Autor: The RPSGenius
[Comedy], [Random]

Pinkamena Diane Pie w fanfiku o tagu [random]? Samo to powinno dawać już jednoznaczną odpowiedź na pytanie, czego można się spodziewać. Mianowicie: wszystkiego.

aTOM

Punkt wyjścia opowiadania jest niezwykle prosty: oto Pinkie Pie naszła ochota na pyszny strudel z jabłkami. Jednakże jej plan napotyka na przeszkodę w postaci braku najważniejszego składnika. Wyrusza więc ona na farmę Applejack – tylko po to, aby odkryć, że pomarańczowa klacz wyjechała z miasteczka, zaś opiekę nad sadem powierzyła swej wiernej psinie, Winonie. Ta zaś nie ma najmniejszego zamiaru pozwolić napędzanej struclowym głodem klaczy dobrać się do soczystych, czerwonych owoców.

Cała reszta fika to wykorzystywanie przez Pinkie coraz to nowszych (i bardziej zwariowanych) pomysłów na przechytrzenie Winony. I wbrew pozorom taki schemat wcale nie jest nudny! Największa siła opowiadania leży w klasycznych gagach – i mam tu na myśli prawdziwe klasyki pokroju szaleńczych pościgów kojota za strusiem czy polowań Elmera na królika Bug-

sa. Czytając, naprawdę czekałem tylko na moment, w którym Pinkie wychyliłaby się zza krzaka, rzucając tekstem typu: „Bądźcie bałdzo, bałdzo cicho. Poluję na jabułka, hehehehe”. Poziom humoru podsumuję krótko – już od dawna tak nie tarzałem się ze śmiechu w trakcie jakiejś lektury. Śmiem twierdzić, że tutaj nie ma zdania, po którym nie można by się chociaż uśmiechnąć.

Choć lwią część opowiadania stanowi walka Pinkie i Winony, przez ich konflikt przewija się też spora ilość postaci pobocznych, niekoniecznie kucyków. I tak Pinkie angażuje w swój bój choćby małego aligatora czy pewnego wrednego królika, oczywiście z okrutnym dla naszych przemęczonych śmiechem przepon skutkiem. Wisienką na torcie jest ostatnia scena, która doskonale wykorzystuje pewien typowy dla serialu motyw, przerabiając go na różowo, oczywiście.

Język, którym napisany jest

fanfik, określiłbym jako średnio-zaawansowany, głównie ze względu na opisy, w których autor co jakiś czas raczy nas nieco bardziej skomplikowanym słownictwem. Podobno ktoś tam gdzieś tam myśli już nad tłumaczeniem, ale póki co jest to oddalona o jedenaście i pół tysiąca słów przyszłość.

Podsumowując – to opowiadanie jest komedią, którą można podawać za wzór tego, jak pisać „randomowe” teksty. Z kompletnie niezrozumiałych dla mnie przyczyn została ona jednak zapomniana i zagrzebana pod stosem milionów innych opowiadań. Tym bardziej namawiam, aby się z nią zapoznać. Czytając, lepiej jednak robić to, od razu siedząc na podłodze, bo powiedzenie „spaść z krzesła ze śmiechu” jest w przypadku tego tekstu niewiarygodnie trafne.

Fallout EQUESTRIA PROJECT HORIZONS

Fallout: Equestria – Project Horizons

Autor: Kingofhills

[Grimdark], [Cross-Over], [Adventure]

Side-fic do Fallout Equestria. Popularny prawie tak, jak oryginał, o wiele od niego dłuższy... i wciąż nieskończony. Czym jest? Jaki jest jego sekret? Warto go polecić?

KingofHills

Fallout:Equestria – Project Horizons mówi o przygodach Blackjack, pechowej klaczy z ochrony Stajni 99, w której dominującą rolę odgrywa płć żeńska. Ogiery, zmuszane do niewolniczego seksu wyłącznie po to, by pojawiło się następne pokolenie, nie mają żadnych praw – nie znają nawet swoich dzieci. Co więcej, po dwudziestym razie idą na śmierć, ponieważ uważani są za zbyt starych. Główna bohaterka już podczas napadu łupieżców dowodzonych przez okrutnego cyberkuca Deusa na jej rodzinną stajnię zmuszona jest zabijać, by chronić siebie i bliskich. Po przetransferowaniu tajemniczego pliku o nazwie EC-1101 do swojego Pipbuck'a ucieka wraz z jednym z kucyków ziemnych, zwanym P-21.

W ten oto sposób rozpoczyna się ich przygoda na nieprzyjaznych Pustkowiach, pełnych radioaktywnych odpadów, dotkniętych plagą i – nowość w „Projekcie” – enerwacją. Zdani głównie na sie-

bie, od początku narażeni są na niebezpieczeństwa w postaci potworów czy Raiderów rozpanoszonych po okolicy. Podczas podróży zwiedzają okolice Hoofingtonu, najgorszego miasta na całych equestriańskich pustkowiach z zagadkowym Rdzeniem wznoszącym się w centrum i kryjącym wiele tajemnic. Czy główna bohaterka i jej przyjaciele odkryją przeznaczenie monstrualnej budowli, tego nie wie jeszcze nikt... prócz samego autora.

Główni protagoniści

Blackjack, bohaterka opowieści, już od początku nie ma łatwo. Przez całą historię zostaje postrzelona z dwieście albo trzysta razy, czyli – tak średnio licząc – więcej, niż wszyscy jej przyjaciele razem wzięci. Narażona na najokrop-

niejsze z trudów equestriańskiego pustkowiecia, wraz z towarzyszami odkrywa tajemnice sprzed dwóch wieków, rozgrzebując ciekawe fakty dotyczące Mane Six albo Księżniczki Luni. Sama główna postać to masochistyczna klacz z pociąganiem do osobników tej samej płci, lubująca się w grach karcianych i napojach wysokoprocentowych. Jej specjalnością są broń palna, narzekanie i nie-



ustanne próby ratowania wszystkich wokół. Za każdą, nawet najmniejszą pomyłkę obwinia siebie, jakby to od tego zależał los całej Equestrii. Ma również „Najbardziej miękkie serce na całych pustkowiach”, jak mawia jedna z jej towarzyszek w późniejszych rozdziałach.

Jej przyjaciele również nie odstają od nienormalności. Pierwszy spotykany przez nią kuc, P-21, początkowo jej nienawidzi (cóż, swoje powody ma...). Mimo że z czasem zapomina o dawnych krzywdach na rzecz tego, co dzieje się w jego życiu tu i teraz, na zawsze zachowuje w pamięci obrazy sprzed lat. Morning Glory to szary pegaz, członkini sił specjalnych Enklawy, zwanych Pułkiem Ochotniczym (ang. Volunteer Corps), handlujących z ziemskimi kucykami. Blackjack i P-21 spotykają ją ukrywającą się w wieży po tym, jak jej oddział został rozbity. Rampage to kucyk, który z samego początku zaskakuje swym szaleństwem, metodami rozwiązywania problemów i rubasznym humorem, Lacunae jest z kolei fioletowym alicornem, a Scotch Tape to mała klaczka – i nic więcej nie powiem, bo byłby to spoiler.

Historia

Fabula prowadzona jest bardzo powoli; zdarza się, że akcja jednego dnia opisana jest w 3-4 rozdziałach. Pominę już fakt, że mimo iż fanfik jest o wiele dłuższy od oryginału, to jego czas akcji jest krótszy o ponad połowę. Mimo to historia prawie w ogóle nie nudzi – są fragmenty przegadane oraz takie z akcją, całkiem dobrze zrównoważone, przez co każdy znajdzie tu coś dla siebie. Co więcej, czytając Project Horizons, przynajmniej kilka razy zmuszony byłem choć na chwilę przerwać lekturę, by zwyczajnie ogarnąć, co się dzieje i dlaczego tak jest – autor tworzy nieprzewidywalnie, niespodziewane zwroty akcji są codziennością, a śmiech połączony z facehoofem zdarza się aż za często. Mało tego, znajduje się tu chyba wszystko, co możliwe. Od obrzydliwych obrazów ofiar łupieżców, przez walkę z ogromnym, wielogłowym monstrem w fabryce narkotyków, aż po masowe wdepnięcie w zabójczą odmianę Poison Joke'a ze wszystkimi tego konsekwencjami – m.in. wybuchami

przy każdym kroku. Takie rzeczy tylko w Project Horizons!

Faktura, czyli tło opowiadania

Kilka słów o samym uniwersum. Wszystkie nazwy, postaci czy miasta mają związek z oryginalnym Fallout:Equestria bądź jedną z części serii Fallout. Jest sporo wzmianek o głównych bohaterach opowieści KKat, aczkolwiek autor wprowadza też kilka nowych faktów czy urozmaiceń – jak wspomniana wcześniej enerwacja, nieznane wcześniej miejsca bądź tajemnicza postać zachowana w owym pliku, który sprawia tyle kłopotów przyjaciółom.

Postacie poboczne są porządnie opisane. Każde z nich ma swoją historię, charakterystyczne cechy i naprawdę czuć, że żyją one swoim życiem; że to nie są tylko kolejni NPC, którzy dadzą ci kolejne zadanie, podczas którego po raz kolejny otrzymasz 15 ran postrzałowych, dwie cięte i sporo poparzeń od miotacza ognia.

Miłe dla oka są również szczegółowe opisy sytuacji, terenu i postaci. Mały obszar „operacyjny” fanfika pozwala Somberowi wyczerpać limit opisów przyrody, dzięki czemu nie ma nic, czego czytelnik by się nie dowiedział o aktualnym stanie pogody, ukształtowaniu powierzchni ziemi, odczuciach kuców czy szkieletach walających się tu i ówdzie.



Klimat, a także kilka wad

Atmosferę bez problemu można uznać za ciężką i mroczną. Niektóre obrazy pozostają w głowie bardzo długo, a „Mane six” tych realiów boryka się z problemami, o jakich nawet się nie śniło Littlepip i jej świcie. Jednakże w pewnym momencie całe opowiadanie staje się lekko monotonne w swej grimdarkowości. Somber dobitnie próbuje przekazać, że Blackjack to najbardziej pechowa klacz w całych pustkowiach, rzucając na nią wszelkie maski i problemy, które wpadną mu do głowy. Niestety, stara się za bardzo, w efekcie czego po dłuższym czasie nie zaskakuje nas już prawie nic, co szanowny autor przygotował. Przez to właśnie po przeczytaniu 32-go rozdziału byłam w 90% przypadków pewien, że to, co może pójść źle,

na pewno pójdzie źle. I prawie zawsze miałem rację. Gorsze jednak było u mnie uczucie, że niektóre fragmenty pisarz wsadził tylko i wyłącznie po to, by zapchać dziurę, ewentualnie w jakiś pokręcony sposób wytłumaczyć zaistniały przed chwilą, dziwny incydent...

Czemu to jest takie dobre/źle?! – Podsumowanie

Cóż, na pewno ma z tym związek pokrewność z oryginalną historią i uniwersum. Somber dość mocno wzorował się na sposobie pisania autorki „Fallout: Equestria”, dzięki temu ci, którzy zakończyli lekturę owego fika z chęcią wrócili do tego, co było im znane. Oprócz tego sam fakt, że dzieło zostało napisane w świetnym stylu bardzo zachęca ich do czytania. Nie wspomi-

nając już o wielu gagach, humorze i nawiązaniach do samej serii Fallout. Do już i tak mocnych argumentów dochodzą również wszystkie wspomniane wyżej punkty – fabuła, klimat, rozwinięcie bohaterów – co daje nam fanfika, którego po prostu żal nie przeczytać.



W poszukiwaniu Dawnej Chwały

Autor: Alberich
[Political], [Violence]

Skoro ostatnio wybrałem do „Wieści z Pisarskiej Manufaktury” polskie opowiadanie, to postanowiłem póki co kontynuować obraną wcześniej drogę. Przed Wami „W poszukiwaniu Dawnej Chwały”.

Dolar84

Kiedy zdarzyło mi się zapoznać z doskonałymi „Zegarami” Albericha, zacząłem węszyć w poszukiwaniu innych fanfików tegoż autora. Wkrótce udało mi się odnaleźć kolejne opowiadanie i, nie zasypiając gruszek w popiele, rozpocząłem lekturę. Muszę powiedzieć, iż było to naprawdę niesamowite. Rzadko zdarza mi się zamieścić pierwszy komentarz pod tekstem po przeczytaniu samego prologu – a tutaj właśnie taka sytuacja miała miejsce. Ta tendencja utrzymywała się po kolejnych rozdziałach, ponieważ autor za dbał, by poziom rósł w miarę pisania.

Z czym mamy do czynienia? Ujmując rzecz prosto a prząsno, Equestrię trafił szlag. Znowu. Populacja została wybita, wyginęła samoistnie lub rozproszyła się po okolicznych krajach, szukając ucieczki przed... nieciekawym losem. Canterlot zmieniło się w gustowny soplek lodu i tym razem moc Elementów Harmonii nie zdołała zapobiec katastrofie. Zapytacie co z Powierniczkami? Oto kolejna tajemnica tekstu – czy są martwe? A może jedynie rozwiła je na cztery strony świata? W każdym razie, w jed-

nym z pomniejszych nadgranicznych miasteczek zaczyna tworzyć się wesoła kompania, której celem jest odnalezienie wspomnianych klaczy, uratowanie Equestrii i ogólnie czynienie dobra (lub zła – w określonych okolicznościach przyrody) wszelkiemu rojącemu się po świecie paskudztwu. Na pierwszy rzut oka wygląda to banalnie, prawda? Nie dajcie się jednak zwieść – kunszt autora sprawia, iż scenariusz, który mógłby uchodzić za absolutnie szampowy, zmienia się w naprawdę doskonały tekst.

Zebrana drużyna to prawdziwe charaktery. Cudownie odmienny, a jednocześnie wspaniale się uzupełniają. Alberich dba o to, żeby każda z postaci miała swoją historię i mogła wchodzić w ciekawe interakcje z pozostałymi. Tu nie ma się do czego przyczepić. Wróć! Skłamałem niecznie – szybkość zbierania drużyny jest zbliżona do tej osiągananej przez światło, ale to jedyne, na dodatek subiektywne, zarzut z mojej strony. Do rzeczonych postaci dodajcie świat, w którym utworzyło się wiele frakcji politycznych, a każda z nich ma jakieś swoje potrzeby, cele i zachcianki. Okraście to

wszystko świetnymi opisami i absolutnie fenomenalnymi dialogami, a wyjdzie Wam opowiadanie, nad którym naprawdę warto spędzić kilka godzin.

W Chwale znajdziemy również wiele różnych smaczków, niejednokrotnie przywodzących uśmiech na twarz uważnego czytelnika. Wszystko to sprawia, iż łakniemy nowych rozdziałów, a ich dostarczanie ostatnio nieco... kuleje. Dlatego oprócz faktu, że „W poszukiwaniu Dawnej Chwały” bezwzględnie zasługuje na pojawienie się w naszej rubryce, to przyznaję, iż jest to z mojej strony coś, co zwykłem określać „dzierganiem makiawelicznej przewalanki” w celu napędzenia nowych fanów, którzy wraz z obecnymi wielkim głosem domagaliby się kolejnych porcji doskonałego tekstu. Tradycyjnie również apeluję o zostawianie komentarzy po lekturze opowiadania. Autor na pewno to doceni, a może nawet zostanie zachęcony do ruszenia leniwych czterech liter (tak, miałem na myśli rękę) i wrzucenia przysłowiowego piątego biegu? Zawsze warto mieć nadzieję...

Fallout Equestria: Crimson Tide

Autor: Samir Duran (aka Black Gallant)
[Crossover], [Violence], [Przygoda], [Dark]

Jako zagorzały fan łączenia światów Fallouta z MLP:FiM, cieszę się zawsze, gdy widzę nowy fanfik osadzony w tym uniwersum, a już szczególnie, kiedy autorem jest nasz rodak.

Dolar84

Opowiadanie FE: Crimson Tide zostało mi polecane przez godne zaufania źródło, więc uznałem, iż warto zapoznać się z nim bliżej. Rzucam okiem i na wstępie nie miłe zaskoczenie... Słowo „jednorożka” zawsze podnosi mi ciśnienie. No, ale nic – marszczę brew i rozpoczynam lekturę. Wstęp okazał się przyjemny w odbiorze, a nakreślona w nim fabuła całkiem interesująca. Sięgnąłem więc do rozdziału pierwszego i wkrótce zacząłem zgrzytać zębami. Szczerze mówiąc, wyglądało to na zlepek pomysłów z oryginalnego Fallouta i Project Horizons, wrzuconych do jednego worka i tworzących prowizorkę na klej, drut i nieśmiertelną szarą taśmę. Na szczęście nie zrobiłem głupstwa i nie odłożyłem opowiadania na bok. Dalszą częścią tekstu autor dowiódł, jak mylne potrafi być pierwsze wrażenie.

Z czym więc spotkamy się podczas kolejnej wędrówki po Pustkowiu? Na wstępie pozna-

my dwójkę bohaterów, co już jest przyjemną odmianą. Na dodatek nie mamy tu sytuacji, iż znajdują się w świecie zewnętrznym, pozbawieni wszelkich zasobów i choćby elementarnej wiedzy o tym, co może ich czekać. Mam nadzieję, że w tym momencie nie stanęła Wam przed oczami dwójka idealnie wyszkolonych zabójców mogących zabić Alicorna dotknięciem kopyta. Autor postanowił ułatwić im życie, ale w nieco mniej oczywisty sposób. Po prostu dał im pewną książkę i odrobinę wyposażenia. Tak w bardzo ogólnym zarysie zaczyna się przygoda Sparkplug.

Opowiadanie napisane jest lekkim i przystępnym językiem. Pochłania się je błyskawicznie, a po zakończeniu lektury czytelnik ma ochotę natychmiast sięgnąć po kolejny rozdział. Co interesujące, autor postanowił wprowadzić kilka celowych zmian w stosunku do... wyposażenia dobrze znanego fanom oryginału. Jest to ciekawy zabieg i jasno

wskazuje na to, iż fabuła została przemyślana dogłębnie. Na dodatek miejsce akcji, jak i pewne enigmatyczne uwagi, które możemy spotkać w tekście umiejętnie podsycają ciekawość i krążą po głowie w formie irytujących pytań i domysłów.

Myślę, iż każdy fan Fallout: Equestria powinien sięgnąć po Crimson Tide, a na pewno nie będzie zawiedziony, ponieważ opowiadanie ma jedną absolutnie niepodważalną zaletę – idealnie pasuje klimatem do tego, co już wiemy o Pustkowie. Co prawda chwilowo dostępne są jedynie dwa rozdziały, jednak z tego co autor był uprzejmy donieść, wynika, że ten fakt już wkrótce ulegnie zmianie, ku radości jego czytelników. Nie pozostaje nam więc nic innego, oprócz pełnego nadziei oczekiwania na kolejne przygody kłaczki ze Stajni 69.

Przegląd muzyczny grudnia

Odsłona II: Chciałem być epicki, ale nadużywanie BAG przestało być modne

Irwin

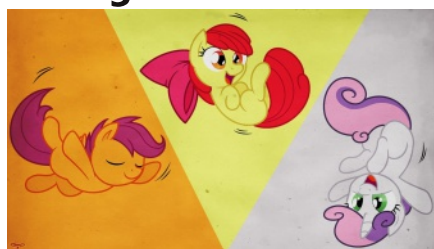
Witam w drugiej odsłonie bardzo subiektywnego i wybiórczego przeglądu miesiąca. Nie ma on na celu dogłębnej analizy i przedstawienia kawałków, a przybliżenie sporej ilości dobrej i niedocenianej twórczości oraz artystów i zerwanie ze swoistą łatką kiepskiego "łubudubu", jaką większość przylepia wesołej muzyce inspirowanej – mniej lub bardziej – MLP.

Trudno wyłonić dominujące wydarzenie czy kawałek tego miesiąca (od przyszłego numeru mam zamiar je selekcjonować i umieszczać tutaj; pojawią się także spotlights) – z pewnością zalicza się do nich special Forest Raina, zawierający oczywiście muzykę, wywiady czy czytanie opowieści. Na uwagę zasługuje pojawienie się liczącej trzy utwory EPki AllLevelsAtOnce – Blue Room Acoustics. Mimo że autor stosuje system Pay What You Want, to gdyby nie koszt przesyłki ze Stanów, bez cienia wahania zamiawiałbym fizyczny nośnik.

Ot i tyle! Do zobaczenia w styczniu!

Na początek zamieszczam dwa covery Hearts Strong as Horses. Do tej piosenki prawdopodobnie będę wracał tak często, jak do Winter Wrap up czy Smile song – bije na głowę nawet Bats!

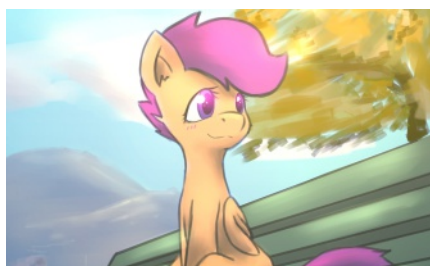
MandoPony – Hearts Strong as Horses



Przeświety cover Mandopo-

ny, bardzo dobrze oddający oryginalne brzmienie utworu z genialnie podkreślonym przez pętlę perkusyjną rytmem, wręcz zmuszającym do jego wybijania. Zdecydowanie kawałek, który nie opuści mnie przez dłuższy czas.

TAPS – We've Got Hearts



House – Odbiegający od oryginału cover o bardzo elek-

tronicznym brzmieniem. Zdecydowanie na plus.

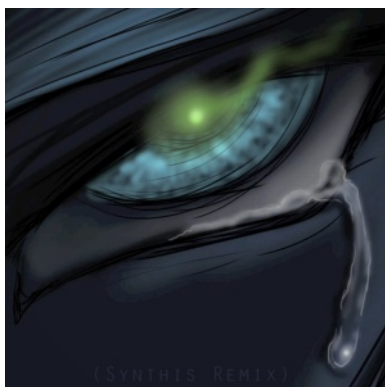
All Levels at Once – Hopscotch [Acoustic]



Kawałek ze wspomnianej w tytule płyty. Zawiera stare ka-

wałki WszystkichPoziomówNaraz w nowej, tytułowej formie, równie dobre, a nawet lepsze niż wcześniej. 10/10 i znak jakości. Tym, którzy nie mieli styczności z muzyką Poziomów, mogę tylko zalecić jak najszybszy kontakt z nią – według mnie to jeden z najbardziej wartych polecenia twórców muzyki elektronicznej, do tego tworzący niesamowicie pozytywne utwory (poza takimi wyjątkami jak m. in. Depender).

4EverfreeBrony – Open Your Eyes (Aviators Cover)



Akustyk. Cover piosenki Aviatorsa, który wyszedł lepiej niż dobrze. Miło usłyszeć coś, co zachowuje tekst i przesłanie pierwotnego artysty bez epatowania stylem, którym nasiąkły wszystkie jego kawałki.

Przewalski's Ponies – Full Moon (Leaving Home)



Metal Pierwszy wydany kawałek tego zespołu od dłuższego

czasu, równie dobry co starsze elementy twórczości.

Replacer – I'm Daring (gość. Evdog & Poni1kenobi)



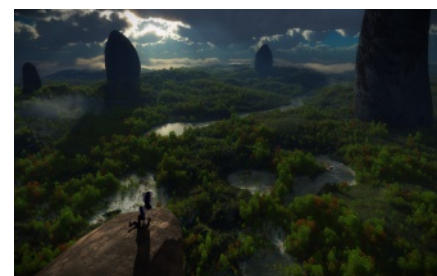
Rock. Bardzo przyjemny kawałek, wydany przy okazji pojawienia się 10.000 subów na kanale replacera. Utwór przywodzi na myśl piosenki rockowe z lat '60, tyle że z dobrze zaśpiewanym tekstem o Daring Do.

SlyphStorm – Sinking Ships (covering FiMFlam-Filosofy)



Elektroniczny cover Sinking Ships z animacji FiMFlamFilosophy'ego (twórca min. Tubby wubby Pony Waifu). Bije na głowę oryginał dzięki idealnie współgrającemu tłu muzycznemu, wokalowi i tekstowi. No, może brakuje specyficznej dla FiMFlama animacji, orbitującej między autyzmem a geniuszem.

Radiarc – The Memory of Adventure



Orkiestra. Bardzo, bardzo dobry orkiestralny kawałek, który wręcz się prosi o wrzucenie jako tło do jakiejś epickiej animacji czy opowiadania. Utwór jest wodą na młyn inspiracji.

BroniKoni – Как Дёрпи носки искала



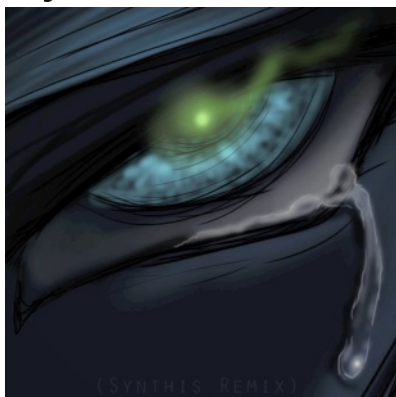
Rock. Powyżej podpisany nie ma pojęcia, o czym oni, do siana, śpiewają, ale brzmi niesamowicie pozytywnie i jest dobrze wykonane. Coś o puszystych futrach, podkowach i kucykach (uśmiech).

Synthis – Escape



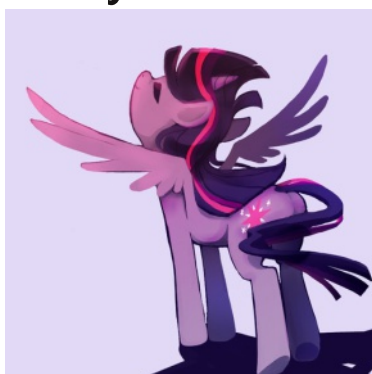
Elektroniczny utwór Synthisa (wiem, macie artystę przed tytułem) z dobrym wokalem, tekstem i charakterystycznymi dla tego artysty przejściami bassu.

Feather – Jealousy (Synthis Remix)



Elektroniczny remix Sythisa w jego klimacie, miejscami nieco zalatujący charakterystycznym dla dubstepu tzw. dropem. Raczej na plus.

Indie Notes – Road to Glory



Przyjemny, sentymentalny akustyk. Brzmi bardzo podobnie do "Destiny" MatthewaMoisera, tyle że ma jeszcze tekst pasujący do nastroju utworu.

Nicolas Dominique – Silver Bell



Spokojny elektronik inspiro-

wany Fallout: Equestria z fajnymi ścieżkami bassowymi, budującymi podniosły klimat.

Night Breeze – Sunset of Life



Akustyk. Przez akompaniament do gitary brzmi nieco folkowo. Bardzo dobre na tło do pisania.

PhonyBrony + Feather – I'll Show You My Loyalty



Według mnie wyszedł nieco zalatujący techniawką, ale niesamowicie pozytywny i przydatny jako tło na jakąś imprezę kawalek. Warte wspomnienia ze względu na wokale.

One Wing Ft. Pipsqu- eak – Spread Your Wings



Electro z wyrapowanym tekstem. Przejścia i wykonanie wokalu nieco przypominają te zastosowane w DoD, tyle że ana-

lizując je pod tym kątem, brzmią nieudolnie... Taki osąd byłby błędem, bo wyszły wcale przyjemnie. Poza tym fajny akompaniament w tle i dobrze utrzymana dynamika.

One Wing Ft. Pipsqu- eak – Spread Your Wings (TheDumplingz Orche- stral Remix)



Orkiestralny remix powyższego kawałka, pozbawiony wokalu. Wbrew pozorom wyszedł naprawdę, naprawdę dobrze – zachował nastrój powyższego kawałka, jednocześnie kompletnie zmieniając jego odbiór.

Pegaz z Mieczem Łańcuchowym, czyli o historii fanów My Little Pony i Warhammera 40.000

Warhammer 40.000 i My Little Pony. Dwa kompletnie ze sobą sprzeczne uniwersa. Dlaczego więc jest tak wiele cross-overów z nimi związanych, dlaczego tak dużo artów, skąd tyle memów? Podobnie jak MLP, wszystko zaczęło się od 4chana...

Verlax

Wypadałoby zacząć najpierw od tego, jak powstał fandom Młota Wojennego. Jest on dużo starszy od naszego, a pierwszą swą formę przybrał na 4chanie w dziale /tg/ (Traditional Gamers). Tablica ta powstała, by zjednoczyć fanów „tradycyjnych gier” planszowych, takich jak Dungeons&Dragons czy Warhammer Fantasy Battle (stąd też i nazwa). /tg/ więc pełniło swoją aż do czasu pojawienia się nowej gry bitewnej - Warhammera 40.000.

Wyjaśniając również laikom, Warhammer 40.000 to figurkowa gra bitewna osadzona w świecie antyutopijnego miksu science fiction i fantasy, w którym trwa niekończąca się wojna. Jest swobodną „adaptacją” Warhammer Fantasy Battle, który w oryginale dzieje się w niemalże typowym świecie rodem z Tolkiena: z elfami, Imperium Ludzi, orkami, goblinami itp. Świat „nowoczesnego” Warhammera został jednak podniesiony do kolejnej potęgi. To

właśnie od Warhammera 40.000 pojawiło się po raz pierwszy określenie „Grimdark” w słynnej sentencji: „in the grim darkness of the far future there is only war”. Samo uniwersum bardzo szybko zdobyło gigantyczną popularność i nie próbując się rozpisywać na kilkanaście stron, można skrótkowo powiedzieć, że Warhammer 40.000 stworzył dwa razy więcej memów, niż wszystkie pozostałe „gry tradycyjne” razem wzięte. Z tych powodów /tg/ stało się synonimem fandomu Młota Wojennego, a nazwę działu równie dobrze można byłoby zmienić na /wh/.

Tak więc /tg/ było przejmowane przez fanów Warhammera, zaś coś takiego jak „bronies” jeszcze nie istniało. W roku 2010 pojawił się sławetny artykuł krytykujący My Little Pony na stronie Cartoon Brew. Rozpoczął on gorącą dyskusję na 4chanie i zaczęła się pojawiać grupa osób, która - o zgrozo! - stała się fanami tego serialu. Zaczęła się eksplozja popularności, ale warto

zwrócić uwagę, że wtedy kucykowy fandom nie miał własnego działu. „Kucykowa zaraza” uderzała we wszystkie działy 4chana, nawet niemające niczego, ale to absolutnie niczego wspólnego z My Little Pony. Tak właśnie bronies dokonali inwazji na /tg/.

Reakcja była dosyć oczywista, stosy, egzekucje, arty anty-MLP, Exterminatus i wszystko, co typowe dla jakże energicznych Młotkowych nerdów. Drednoty rozrywające Pinkie Pie na pół? Tak, to właśnie z tego okresu. /tg/ przystąpiło do brutalnego kontrataku, w którym dziesiątki fanów Warhammera solidarnie oznaczyło fanów kucyków jako drugą co do wielkości plagę po fandomie furries.

Problem polegał na tym, że mimo tych szeroko zakrojonych działań bronies wygrywali. Dlaczego? Problemem okazał się chociażby sam Warhammer. Walka Imperatora z Horusem, który jest dowódcą legionu Wilków Luny? Toż to kropka w kropkę wą-

tek walki Celestii z Luną. Zakon Kosmicznych Marines o dużo mówiącej nazwie Rainbow Warriors? Motyw walki z Chaosem oraz bóg Tzeentch, który jest zdumiewająco podobny do Discorda? Bronies mieli mnóstwo materiału do pracy, a cross-overery zaczęły napływać wielkimi falami, dziesiątki artów bombardowały dział /tg/, a stosy mimo że płonęły, to nie wystarczały.

Wojna między fandomem bronies a fandomem Warhammera zakończyła się rozejmem wraz z powstaniem osobnego działu dla fanów My Little Pony - /mlp/. Rysiki zostały odłożone, a Exterminatus odwleczone. Fandom /tg/ zgodnie stwierdził, że fandom furries jest znacznie gorszy i opuścił pole bitwy, by prowadzić krucjaty gdzie indziej.

Ale wróćmy do głównego

wątku. Dlaczego Warhammer 40.000 i My Little Pony? Odpowiedź może się wydawać naiwna, ale po prostu przeciwieństwa się przyciągają. Zderzyły się tutaj dwa zupełnie różne uniwersa, grimdarkowy Młot oraz noblebright'owe MLP. Czasem to świat Warhammera łagodzone do poziomu MLP, a czasem na odwrót, to kucyki zostawały wciągnięte w brutalny świat, gdzie wojna nigdy się nie kończy. Inwazja Imperium na Equestrię? Jest. Sponyfikowany wszechświat ze wszędobylską Friendquisition? Jest. Komedia z orkowymi komandosami wśród kucyki? Jest. Sponyfikowana Herezja Horusa? Jest. Jakkolwiek by „rodowici” fani Warhammera nie złorzeczyli, ta popularność MLP również pomogła fandomowi Młotka. Choć wciąż nie można uznać, że relacje między /mlp/ a /tg/ są przyjacielskie, to na pewno sytu-

acja się uspokoiła.

Ale właśnie, co po tej bitwie pozostało? Setki artów, dziesiątki najróżniejszych opowiadań, autorskie systemy RPG do MLP, rozpiski ras do Pathfinder'a (alternatywa dla Dungeons&Dragons) oraz artykuły na 1d4chanie, Wikipedii, bądź celniej, Nonsensepedii fanów Warhammera. Tradycja jest kontynuowana po dziś dzień, czego dowodem jest wielka popularność grupy Warhammer 40k na FimFiction oraz coraz to nowe cross-overery między tymi dwoma uniwersami. Bogactwo ich wątków oraz rozwój sceny pisarskiej to ciekawy temat, jednak niestety już na następny artykuł.





Wywiad z Kkat

Dzisiaj mamy niezmierną przyjemność przedstawić Wam wywiad przeprowadzony z autorką jednego z najbardziej znanych fanfików, jakie powstały w naszym fandomie. Przed Wami rozmowa przeprowadzona z legendarną Kkat.

Verlax/Dolar84: Zacznijmy od podstaw. Czy możesz nam powiedzieć, gdzie mieszkasz i czym zajmujesz się w tak zwanym realnym życiu?

Kkat: Studia ukończyłam z tytułem licencjata ze sztuk pięknych z dodatkowym fakultetem z języka angielskiego (pisarstwo kreatywne), jednak obie te rzeczy są moim hobby, a nie zawodem. Moja dzienna (a raczej nocna) praca nie wiąże się z nimi w żaden sposób. Mieszkam w Stanach Zjednoczonych (na Zachodnim Wybrzeżu). Obawiam się, że nic więcej w wywiadzie nie zdradzę. Cenię sobie prywatność.

V/D84: Jak długo jesteś pe-gasis i jak wkroczyłaś w szeregi fandomu?

Kkat: Muszę przyznać, że zaczynałam, nabijając się z kumpla, który kochał My Little Pony. Wytknął mi, że skoro nie oglądałam serialu, to nie mam podstaw, by go osądzać, po czym wyzwał mnie na obejrzenie pięciu odcinków, czyli poświęcenie jakichś dwóch godzin... po czym gdybym nadal miała zamiar z niego kpić, był gotów to zaakceptować. Przy drugim odcinku miałam ochotę obejrzyć kolejne. Przy piątym połknęłam haczyk. Mam za co być wdzięczną przyjacielowi, ponieważ nie tylko wprowadził mnie w świat tak cudownego serialu i społeczności bronies, ale i wbił mi do głowy ważną życiową lekcję, iż nie należy osądzać czegoś, o czym nie ma się zielonego pojęcia. Kiedy wystartowałam z Fallout: Equestria, został jednym z moich redaktorów.

V/D84: Jak zaczęła się twoja kariera pisarska?

Kkat: Nie nazwałabym pisanie karierą... to naprawdę wyłącznie hobby. Jednak jak wspomniałam wcześniej, mam fakultet z kreatywnego pisania. Świetnie się złożyło, iż mogłam na wymagane dodatkowe przedmioty wybrać coś, co Kocham robić. Od zawsze cierpiałam na nadmiar wyobraźni i pragnęłam podzielić się z innymi historiami rodzącymi się w mojej głowie.

V/D84: Zmieńmy temat i weźmy na ruszt twoje legendarne arcydzieło – Fallout: Equestria. Jak właściwie wpadłaś na pomysł napisania czegoś takiego?

Kkat: Darzę głębokimi uczuciami zarówno serię Fallout, jak i My Little Pony: Friendship is Magic. Do rozpoczęcia pisania zainspirował mnie obrazek znany jako „Fallout: Pony Vegas” autorstwa Dana Shive – urocze przedstawienie Applejack wrzu-

conej w sponifikowaną scenerię rodem z Fallout. Zaczęłam się zastanawiać, jak mogłabym połączyć swoje dwie pasje, a kiedy już zaczęłam o tym myśleć, postanowiłam przekonać się, czy jestem w stanie to zrobić.

V/D84: Jak wyglądały twoje stosunki z ekipą redakorską? Czy byli dla ciebie dużą pomocą podczas pisania?

Kkat: Miałam świetny zespół redaktorów i korektorów. Pisałam Fallout: Equestria średnio czterdzieści godzin na tydzień (robiąc raz na miesiąc tygodniową przerwę). Mniej więcej ćwierć tego czasu zajmowały dyskusje z ekipą (jednym z powodów, dla których jakość historii wzrasta widocznie po pierwszych kilku rozdziałach, jest fakt, że wcześniej nie zebrałam jeszcze swojej drużyny). Otrzymałam również niesamowitą ilość rad od moich czytelników. Wskazywali mi kiedy akcja zwalania tempo lub co wymaga dodatkowych wyjaśnień albo szerszego omówienia. Dzięki nim wiedziałam, co robię dobrze, a gdzie idzie mi słabiej i to dzięki ich pomocy mogłam napisać tak dobrą historię, jak to tylko możliwe.

V/D84: Z czym miałaś największy problem (o ile miałaś jakiegokolwiek) podczas pisania tej opowieści?

Kkat: Myślę, że największe wyzwanie stanowiło znużenie pisaniem. Stworzenie czegoś tak wielkiego jak Fallout: Equestria wymaga niesamowitej ilości pracy i to przez długi czas. Nawet poświęcając na nie czterdzieści godzin tygodniowo, napisanie



całości zajęło mi osiem miesięcy. Czytelnicy wytknęli, iż częstotliwość pojawiania się kolejnych rozdziałów znacząco spadła wraz z przyjściem jesieni. Częściowo było to spowodowane tym, że stawały się one dłuższe i bardziej złożone, przez co wymagały więcej czasu, ale zmęczenie również odegrało w tym znaczącą rolę. Było nawet kilka tygodni, kiedy nie pisałam wcale.

Wspomniane zmęczenie już wcześniej było dla mnie zmorą. Przed Fallout: Equestria zdarzało mi się zostawiać niedokończone teksty, więc wiedziałam, że jeżeli pozwolę sobie na przerwę w pisaniu przez dłuższy okres czasu,

to najprawdopodobniej nigdy nie uda mi się skończyć i to napędzało mnie do kontynuowania prac. Nawet kiedy akurat nie pisałam, to stale robiłam notatki, przesiewałam pomysły czy słuchałam muzyki, którą nazywam „Fallout: Equestria – Inspiracje” – jest to moja playlista zawierająca utwory, które w jakimś stopniu kojarzą mi się z opisywaną historią i motywują mnie do dalszej pracy. Jednak w tym wypadku nieskończenie lepsi byli fani. Komentarze zawierające szczegółowe rady, jak i wyjaśnienia ich punktu widzenia pomagały ożywiać mój zapał do pisania, kiedy zdarzało mu się chwiać w posadach. Bez nich

Fallout: Equestria nigdy by nie powstało.

V/D84: Czy zamierzasz pisać więcej opowiadań w uniwersum Fallout: Equestria? A może planujesz stworzyć coś innego?

Kkat: Co jakiś czas kusi mnie, by tak zrobić, jednak są czynniki, przez które się na to nie zdecydowałam. Po pierwsze historia jest kompletna i nie prosi się o kontynuację, a szczerze mówiąc, nie mam na pomysł na taką, która dotrzymałaby pola oryginałowi. Po drugie, stworzyłam świat Fallout: Equestria, żeby inni autorzy mogli kreować w nim własne opowiadania i czuję, że to powinno być teraz ich podwórko. Dodatkowo wielu z nich wypruwa sobie żyły, żeby ich historie były „kanoniczne” względem mojej, nie chcę więc dorzucać nowego kanonu, który mógłby obrócić ich wysiłki wniwecz. (Przy okazji jasno stwierdziłam, że jakiegokolwiek wymyśli mojej osobistej wizji świata dla tego uniwersum nie powinny być uznawane za prawdę objawioną w stosunku do opowiedzianej historii i nie unieważniają jakiegokolwiek treści opowiadań pobocznych). Po trzecie i ostatnie, jestem zaangażowana w tworzenie i testowanie tradycyjnego RPG Fallout: Equestria, a kampanie tworzone w tym systemie w wielu wypadkach posłużyły za początki moich pomysłów z opowiadania.

V/D84: Jaki jest twój ulubiony fanfik spoza świata Fallouta? I jakiej muzyki lubisz słuchać podczas czytania lub pisania?

Kkat: Nie czytałam takiej ilości fanfików, żeby móc swobod-

nie wybrać swoje ulubione. Jest tak wiele dobrych opowiadań, że nigdy nie zdołam zapoznać się z większością z nich. Wspomnę jednak, że obecnie świetnie się bawię, czytając kilka osadzonych w świecie Fallout: Equestria.

Moje muzyczne gusta są dosyć eklektyczne. Słucham dużo muzyki, pisząc, zarządzając burze mózgow czy szukając inspiracji. Mam na YouTube playlistę zwaną „Fallout:Equestria – Inspiracje”, zawierającą melodie, które towarzyszyły mi podczas tworzenia, takie, które mnie inspirowały, wszystkie piosenki, na których opierały się te występujące w fanfiku, i całkiem sporo muzyki tworzonej przez ludzi z fandomu, zainspirowanych przez Fallout: Equestria. (Niestety playlista jest niekompletna, głównie z powodu zmian w zasadach YouTube’a, które zaowocowały skasowaniem niektórych utworów).

V/D84: A teraz coś z zupełnie

innej beczki. Czy masz jakieś hobby? Co robisz w czasie wolnym, a nie jest związane z kucykami?

Kkat: Moimi hobby są gry komputerowe i tradycyjne RPG (to drugie też związało się z kucykami dzięki grze Fallout: Equestria, którą pomagam stworzyć).

V/D84: Co sądzisz o historiach, które oparte są na Fallout: Equestria?

Kkat: Jestem pełna podziwu dla kreatywności, talentu i hojności, które okazali fani Fallout: Equestria, tworząc dla społeczności swoje własne prace, zainspirowane napisaną przeze mnie historią. Czuję się tym zaszczyconą.

V/D84: Który z fanfików osadzonych w tym uniwersum jest twoim ulubionym?

Kkat: Próbowałam zapoznać



się z wieloma pobocznymi historiami (jak również innych dzieł ze świata MLP), lecz niestety zagłębiając się w teksty bardzo powoli, a mój ograniczony „wolny czas” zwykle spędzam w inny sposób. Tu bardzo pomogły mi audiobooki stworzone przez niesamowitych bronies: *CrazedRamblings* i *Equestrian Narrator*, gdyż mogłam słuchać fanfików, na które nigdy nie znalazłabym czasu.

Ponieważ nie poznałam tak wielu fanfików, jak bym chciała (moja lista „muszę przeczytać” jest ogromna i stale rośnie), myślę, że przedkładanie jednego opowiadania nad inne byłoby niesprawiedliwe. Równocześnie muszę powiedzieć, iż większość z tych, na które znalazłam czas, były bardzo dobre.

V/D84: Wróćmy do realnego życia. Kto jest twoim ulubionym pisarzem i czy masz jakąś ulubioną, nie powiazaną z MLP książkę?

Kkat: Trudno wybrać jednego ulubionego autora. Gdy pytają mnie, którzy pisarze mieli wpływ na moje pisanie, zwykle wymieniam *Stephena Kinga*, *Jossa Whedona*, *S. Andrew Swanna* i *J. Michaela Starczynskiego*. Z tej listy wybija się dwóch: *Starczynski* (ze swoim fenomenalnym serialem *Babylon 5*) jest największą inspiracją, jeżeli chodzi o tworzenie epickich historii, oraz *S. Andrew Swann*, gdyż doskonale się bawiłam przy każdej jego książce. Z kolei przy książkach *Stephena Kinga* to sytuacja z cyklu „na dwoje babka wróżyła” (choć jak trafię na coś dobrego, to jest to zazwyczaj wprost niesamowite), podobnie jak u *H.*

P. Lovecrafta (którego kreacja świata zwykle przemawia do mnie bardziej niż sama historia). No i jeszcze absolutnie fenomenalna seria „*Harry Potter*” autorstwa *J.K. Rowling*.

V/D84: Co do tej pory sądzisz o sezonie czwartym?

Kkat: Bardzo mi się podoba. Odcinki to póki co czysta zabawa – świetny sposób, żeby spędzić sobotni ranek i czuć czystą radość. Było kilka potknięć (na przykład wolałabym, żeby autorka książek o *Daring Do* opierała je na przygodach swojej siostry), ale scenarzyści nie są w stanie zadowolić wszystkich naraz, więc stwierdzam, że wykonują dobrą robotę. Poza tym animacja w tym sezonie stoi o poziom wyżej niż w przeszłości.

V/D84: Kto jest najlepszym kucykiem? (Tak, to pytanie obojętne.)

Kkat: *Rarity*. Jest niesamowitą postacią, kiedy dobrze rozpiszą jej sceny. Na dodatek jest mi bliska jako pisarce i podejrzewam, że dotyczy to wielu innych bronies. W końcu jesteśmy bardzo kreatywną grupą, pełną artystów, pisarzy, muzyków i innych. Wielu z nas chce ofiarować coś tej społeczności przyjaciół, w której się znaleźliśmy. *A Rarity* jest artystką, tak samo jak my. To dlatego była jedną z postaci, które najszybciej przyswoiły sobie nową moc w odcinku „*Power Ponies*” i włączyła ją bezbłędnie. Zaś w „*Suited for Success*” widzimy jej pragnienie stworzenia czegoś pięknego dla przyjaciół. Widzimy starania, które włożyła w swoje bezinteresowne wysiłki. Możemy się pod tym podpisać.

Tak samo możemy wczuć się w ten ból, kiedy przelewamy siebie w jakiś projekt tylko po to, by spotkać się z obojętnością. Znamy tę frustrację, gdy próbu-



jemy uzyskać porządną opinię. (Dosłownie każdy artysta rozumie potrzeby i emocje kryjące się za jej „Powiedz! Powiedz! Powiedz!”) Powodem, dla którego „Suited for Success” był tak niesamowitym odcinkiem, jest to, że tak naprawdę nie był o robieniu sukienek... opowiadał o hojności i dawaniu czegoś w zamian.

I wtedy Rarity posunęła się o krok dalej, poświęcając swoją karierę, dziecięcy, a nawet życiowy cel, by dać swoim przyjaciółkom to, czego chciały. A kiedy wszystko się sypnęło, wyszła na wybieg i przyjęła winę na siebie. Rarity okazjonalnie bywa chciwa i zachowuje się jak artystka ze spalonego teatru, ale w chwilach, które się liczą, jest duszą hojności i postacią, z którą nie tylko czuję więź, ale którą również podziwiam.

V/D84: Czas na ostatnie pytanie! Czy jako cudowna pisarka i autorka legendarnego dla tego



Art © M. Idess Sherwood
Characters belong to Kkat from Fallout: Equestrria



fandemuopowiadania, masz jakieś rady, których mogłabyś udzielić początkującym pisarzom?

Kkat: Trochę rad się znajdzie.

Po pierwsze: Zaczynj pisać. Regularnie. Najtrudniejszą częścią pracy autora jest początek. Odkryłam, że kiedy już się zacznie, właściwe słowa przychodzą łatwiej, jednak ukończenie pierwszego zdania, a czasami nawet tytułu może być najtrudniejszą częścią pracy.

Po drugie: Pisz dalej. Nawet jeżeli nie podoba ci się to, co stworzyłeś – nie rezygnuj. Twój poziom się poprawi, a im więcej słów i stron ukończysz, tym będziesz w tym lepszy.

Po trzecie: Pisz o czymś, co kochasz. Odkryjesz, że tworzenie dzieł o czymś, co lubisz lub na czym ci zależy, nie dość że jest łatwiejsze, to jeszcze bardziej satysfakcjonujące.

Po czwarte: Jeżeli skrobiesz coś skomplikowanego, na przykład fanfika, to zanim zaczniesz (nieważne, czy zamierzasz ukończyć całość, czy naszkicować jeden rozdział), poświęć nieco czasu, by rozważyć ważne wydarzenia, drogi, którymi zamierzasz prowadzić historię i inne rzeczy, które masz zamiar umieścić w swojej opowiadaniu.

Po piąte: Czytaj. Znajdź autorów, których teksty ci się podobają, i zapoznaj się z nimi. Co jakiś czas zatrzymaj się i pomyśl, co w ich pisaniu najbardziej ci się podoba.

Po szóste: Zapoznaj się z pułapkami, w które często wpadają początkujący pisarze i postaraj się ich unikać. Na przykład: powinieneś wiedzieć, kim jest bohater typu „Mary Sue” lub zwracać uwagę czy która z postaci nie jest twoim odzwierciedleniem, i unikać tego typu zagrań.

Po siódme: Jeżeli to możliwe, znajdź przyjaciół i wspierające cię osoby, które poddadzą twoją pracę surowej ocenie. Ta spośród moich rekomendacji może być najtrudniejsza do zrealizowania, jednak jeżeli nie usłyszysz opinii, jakiej pragniesz, to nie przerażaj się i nie daj się odwieść od pisania. Kontynuuj je, a poprawisz swoje umiejętności.

Po ósme: Doceniaj przyjazne rady i ich słuchaj. Wysokiej jakości opinie i krytyka są nieocenionymi narzędziami, które pomogą ci się doskonalić. Z drugiej strony musisz nauczyć się ignorować krzywdzącą krytykę i nauczyć się odróżniać ją od dobrej. Każdy artysta pragnie być oceniony, ale pamiętaj, że jesteś odpowiedzialny – przed sobą, swoim

tworem i swoimi fanami – za to, by starać się być coraz lepszym. A to polega na przyjmowaniu opinii od dobrych i racjonalnych czytelników, a unikaniu takich, które mogą przynieść ci szkodę. Jako że uważam to za kluczowe, to nieco rozwinę tę kwestię:

Dobry krytyk będzie cię zachęcał (nawet jeżeli uważają, iż to, co napisaliśmy, jest chłamem) i może wyrazić chęć pomocy. Jeżeli ktoś wychodzi z taką ofertą, to nie pozwól sobie jej zignorować. To, że ktoś wytyka ci coś, co uważa za wady, może zabołec, ale faktem jest, że często sami ich nie zauważymy i potrzebujemy kogoś innego do ich wskazania (właśnie dlatego autor powinien unikać sytuacji, gdzie sam sprawdza swój tekst). Oczywiście można zignorować ich rady, ale dopiero po ich uważnym rozważeniu, gdyż mogą intuicyjnie wykryć coś, co pomoże ci pisać jeszcze lepiej.

Zły krytyk to każdy, kto usiłuje zmieszać twoją pracę z błotem

tylko po to, żeby poczuć się lepiej, kto cię obraża i atakuje, stara się ośmieszyć cię przed resztą czytających, lub jest głównie zainteresowany promocją własnej twórczości. Nawet jeżeli sedno ich brutalnej opinii jest sensowne, to będą celowo przesadzać lub zniekształcać obraz, żeby współgrał z ich celem – celem, który nie jest pomaganiem ci w zwiększaniu twoich umiejętności. A odrobina sensu, która może się pojawić w ich radach, nie jest warta porzucania własnych odczuć i zatruwania sobie przyjemności przez brodzenie w szlamie, którym cię obrzucają.

Podsumowując: Bądź wybrednym klientem. Potrzebujesz dobrych rad, które ci pomogą, więc wybieraj najlepsze możliwe. Nie zadowolaj się tym, co ci nie pomoże i oferowane jest przez ludzi, którzy wcale nie chcą ci rzeczowej pomocy udzielić. I nie ignoruj przydatnych opinii – one są cenniejsze od złota.

Przechodząc do kolejnej kwestii... To, co napisałam powyżej, to nie są wszystkie czy choćby najważniejsze rady, jakie może otrzymać początkujący pisarz. Podaję więc linki do naprawdę świetnych poradników dla piszących:

[An Introductory Guide to Fanfiction: Writing](#)

[Pony Writing Guide](#)

V/D84: I to by było na tyle. Raz jeszcze dziękujemy, że zdecydowałaś się udzielić nam tego wywiadu i życzymy powodzenia we wszystkich przyszłych przedsięwzięciach.



Sekrety Wieży Zegarowej

Część 2

Witam ponownie! Tak jak zapowiedziałem ostatnio, „Sekrety...” stanowiąc będą serię, dlatego też z wielką radością mogę Wam zaprezentować drugi artykuł spod znaku terkoczących kół zębatach.

Alberich

Ztego, co widziałem, wielu z Was pozytywnie skomentowało pojawienie się moich porad, czym bardzo mnie uszczęśliwiłście. Zapewniam, że dołożę wszelkich starań, by utrzymać jak najwyższy poziom.

Kolejny raz zapraszam też do dyskusji. Głoszone przeze mnie poglądy nie są prawdą objawioną, dlatego macie pełne prawo czasami się z nimi nie zgadzać, a przedstawiając rozsądne argumenty, uczynicie zarówno siebie, jak i innych mądrzejszymi. No i mnie przy okazji. Dalej też przyjmuję sugestie na to, jakie problemy mam poruszyć.

Pozwolę też sobie zwrócić uwagę na pewną rzecz. Jak się być może domyślicie, w swoich artykułach przechodzę powoli od ogółu do szczegółu, tak więc tematyka następnych „Sekretów...” będzie coraz bardziej konkretna.

Dosyć tego smutnego gadania, do dzieła. Graj, muzyko!

Zło wcielone – sztuka cliffhangerów

Zacniemy od mniejszego zagadnienia, można nawet powiedzieć, że „sztuczki”. Nie ma tu wiele do tłumaczenia, a efekty mogą być co najmniej wartościowe. Sztukę tę z powodzeniem uskuteczniają scenarzyści seriali, mało kto opanował ją tak dobrze jak oni. Musieli nauczyć się władać potęgą cliffhangerów, gdyż jest to jeden z podstawowych zabiegów przykuwających uwagę odbiorców.

Tutaj nie muszę wprowadzać skomplikowanych definicji ani tłumaczyć długo, co to takiego, bowiem samo pojęcie jest intuicyjne i proste. Najprościej będzie posłużyć się obrazowym przykładem:

Być może ktoś z was oglądał „Prison Break” (po polsku „Skazany na Śmierć”, ale to tłumaczenie kojarzy mi się tylko z pewnym dowcipem). W pierwszym sezonie tego całkiem sympatycznego serialu, już na

samym początku, twórcy zaprezentowali nam, jak wrednie potrafią zabiegać o naszą uwagę. Pod koniec jednego z odcinków jeden z wpływowych więźniów zaciągnął bohatera do bocznego pomieszczenia, gdy ci chodzili po spacerniaku. Żądał od niego informacji, by razem ze swoimi pętakami włożył biedakowi palec u nogi między ostrza sekatora. „Powiedz mi to i tamto albo pożegnaj się z palcem!” powiedział. Tu zbliżenie na zafrasowaną twarz ofiary... I napisy końcowe. W tym właśnie momencie widz ma ochotę wyrzucić telewizor przez okno.

To właśnie nazywa się cliffhanger. Sztuczka tak wredna, jak przydatna.

Teraz od strony teoretycznej, jak się za to zabrać? Przede wszystkim cliffhangery stosować możemy tylko i wyłącznie wtedy, gdy w jakiś sposób porcjujemy informację, czy to na rozdziały, kolejne części, czy nawet tomy. Można bawić się w ten sposób

zarówno jeśli czytelnik ma dostęp do następnej części, jak i gdy tej możliwości mu brakuje. W obu przypadkach zyskujemy. Być może tracił już siły na poznanie naszego tekstu, ale jego ciekawość została tak podsycona, że z miejsca sięgnie po kolejny rozdział – sukces. Jeśli tej części nie ma, będzie na nią bardziej czekał, szybko o nas nie zapomni – również plus.

Poprzez odpowiedni rozwój wydarzeń budujemy coraz większe napięcie, coraz mocniejszą potrzebę następnej informacji, aż w końcu wykładamy w dosadny sposób jedną z nich, jednocześnie przerywając akcję. To właśnie formalna strona typowego cliffhangeru. By nie być gołosłownym, zaprojektuję tu jakąś sytuację.

Mamy jakąś fabułę, sprowadzającą się do tego, że nasza kochana główna szóstka kłaczy bardzo narozrabiła. Starają się uspokoić sytuację w pełnym zamieszaniu Ponyville, rozwiązać problem, a potem zatuszować ślady. Byłoby niedobrze, gdyby Księżniczka się o tym dowiedziała... Na szczęście wszystko jest już na dobrej drodze, dzielne bohaterki powoli przywracają sytuację do normalności, wszystko staje się coraz przyjaźniejsze... Aż tu nagle do środka biblioteki, gdzie zbudowały sobie punkt organizacyjny, wbiega zdyszana Pinkie Pie, wołając: „Nie, nie, nie! Celestia przybyła wcześniej niż planowała!” Krzyżowane spojrzenia, ogólne przerażenie, wiadomo, że za moment cała sprawa się wyda. W tym momencie kończymy rozdział.

Sposobów można wymyślić dziesiątki, na przykład z innej strony, skończyć akcję tuż przed głównym starciem, gdy perfidnie uśmiechająca się Chrysalis mówi do biednej Twilight „Czekałam na ciebie, nadszedł czas!” Wiadomo, że to moment walki i rozwiązania konfliktu, ale poczekajmy z tym do następnego rozdziału. Gdy czytelnik otworzy go ze słowami: „Cholera, co tam się dzieje?” na ustach, będzie to nasz sukces.

Jest też kilka rzeczy, których robić nie należy. Przede wszystkim

kim istnieje pewna różnica między zakończeniem otwartym a cliffhangerem. Gdy nie planujemy kontynuacji, to pierwsze nie zrobi nikomu krzywdy, a to drugie wywoła jedynie nieprzyjemne odczucia. Ta sztuczka wywołuje wiele emocji, trzeba zdać sobie sprawę, że jest obietnicą ważnych, potrzebnych odbiorcy informacji. Jeśli mu je damy, postąpimy fair, z korzyścią dla siebie i dla niego. Jeśli nie, odczucia będą wyłącznie negatywne. Dlatego proszę, unikajmy „pustych cliffów”.

A teraz lećcie do swoich fików i skorzystajcie z tej wiedzy. Może nazwałem to „sztuczką”, ale czy powiedziałem, że nawet w sztuczkach nie da się osiągnąć kunsztu?

Rodzynki w cieście – o wyrazistych „obiek- tach”

Jakoś zawsze lubiłem dygresje... Dlatego i tym razem zacznę od takowej. Powiem wam kilka słów o historii języków programowania. Od tego ogółu przejdziemy do kolejnego tematu, który być może solidnie ubarwi Wasze opowiadania.

Programowanie zmieniało się dość szybko, dając coraz większe możliwości programistom. Od języków maszynowych, przez assemblera, aż po następną generację, strukturalną. Ciągłe jednak istniał pewien problem, jak duże zespoły miały radzić sobie z naprawdę poważnymi projektami, by każdy człowiek mógł spokojnie odnaleźć się w kodzie. Wtedy właśnie pojawiło się rozwiązanie, kolejny typ programo-



wania – obiektowe. Da się w nim tworzyć pojedyncze „cegiełki” zwane obiektami, które posiadają typowe dla siebie dane i sposoby wykorzystania (zwane metodami). Taki sposób był intuicyjny dla człowieka i pozwolił tworzyć większe, bardziej złożone programy.

No dobrze, ale co w związku z tym? Wykorzystajmy tę wiedzę i przenieśmy obiekty na grunt naszego opowiadania, być może rozumiejąc je trochę inaczej... ale i tak bardzo się nam przydadzą.

Co rozumiem przez „obiekt”? Charakterystyczny, konkretny element świata, mający swoje specyficzne cechy i pełniący w naszym opowiadaniu jakąś funkcję. Może to być bohater, rasa, przedmiot, zjawisko (na przykład pogodowe), zaklęcie, co tylko przyjdzie nam do głowy. Przyczyna, dla której warto spojrzeć na tekst od tej strony, jest bardzo prosta, otóż nasi czytelnicy też będą wyszukiwać takie obiekty, nawet nieświadomie. Dlatego przewidując to, zostawmy im trochę rzeczy wyjątkowych i wyrazistych, by bardziej urozmaicić treść.

No to do dzieła, kilka przykładów. Siadamy nad naszym opowiadaniem, gdzie być może jest już zarysowana jakaś fabuła, ale wszystko jeszcze jest ogólne. Dorzućmy drwa do ognia, właśnie poprzez dodanie obiektów. Z różnej strony:

– Bohaterowie. Tu jest najłatwiej, bo rozumie się to intuicyjnie. Każdy ważniejszy ma szczególnie wygląd, charakter, zachowanie, sposób wyrażania. Mała porada, jeśli tylko mamy taką możliwość, starajmy się, by każdy miał w so-



bie coś wyjątkowego, nawet jeśli pełnią tylko epizodyczną rolę. Spójrzmy tylko, jak wyjątkowe i wyraziste są bohaterki z My Little Pony! Też miejmy takich bohaterów, a nasz tekst stanie się lepszy.

– Miejsca. Nawet nie zdajemy sobie sprawy, jak wielka siła może kryć się w lokacjach. Im bardziej dopracowany jest tego typu obiekt, tym większa szansa, że czytelnik lepiej go zapamięta. Unikajmy „gdziekolwiek”, dopracowujmy miejsca. Jeśli tworzymy miasto, niech będzie nietypowe, niech ma w sobie coś charakterystycznego, co odróżni go od innych miast. Jeśli to las, skupmy się, by pokazać, co w sobie kryje, jakie cuda można w nim znaleźć, gdy tylko rozejrzemy się dookoła. Zamiast zwykłej karczmy stwórz nietypową. Może od wejścia widać w nich jabłkowe ozdoby, słychać śpiewy sadowników, w końcu sprzedają tam najlepszy cydr między Manehataniem a Staliongradem?!

– Elementy czasu i klimatu. Ostatnio pisałem coś o akcji na wyspie, to dobry pomysł, by rzucić coś o pogodzie. Powiedzmy, że dokładnie raz na tydzień, na przykład w środy, przechodzi

tamtędy wielka burza, sztorm z piorunami i zabójczo silnym wiatrem. Miejscowe kucyki już się do tego przyzwyczyły, po prostu ten jeden raz w tygodniu barykady się w domach, traktują to jak my poniedziałkowy ranek. Jeśli ładnie to opiszemy, zdobyliśmy darmowy obiekt wysokiej jakości. A może w innym miejscu świata kucyki podczas snu przenoszą się do jednego i tego samego miejsca, w którym mogą ze sobą rozmawiać? Takie rzeczy budują fika, kolekcjonujemy je i dodawajmy.

– Przedmioty. Załóżmy, że w opowiadaniu wykreowaliśmy miecze ze smoczjej stali. Wiadomo o nich, że są niezwykle rzadkie, bardzo cenne, a przede wszystkim diabelnie mocne i ostre. Dodajmy jeszcze, że ich specyfika pozwala przełamywać słabsze magiczne bariery. Teraz, jeśli tylko będziemy się tego trzymać i jeśli nie damy każdemu byle leszczowi takiej zabawki, czytelnik, widząc tego rodzaju miecz, będzie wiedział, że sprawa jest poważna. Nie musimy ograniczać się do przygód i militariów. Tworzymy sobie bardziej... kulinarnego, codziennego fika. Tam jako tego typu przedmiot dajmy

przyprawę z tęczy, najostrejszy dodatek do zup. Oł, taki smaczek.

– Relikty. Po części to też przedmioty, ale niepowtarzalne lub takie, którym już nadaliśmy znaczenie (przykładowo sentyment). To jest prawdziwa potęga! Na przykład Fluttershy posiada w zakamarkach swojej chatki jedną, jedyną porcję prawdziwego panaceum. Może wyleczyć nim niemal każdą chorobę. Teraz tylko czekać na odpowiednią okazję, nie można w końcu czegoś tak mocnego użyć do walki z katarą... Budujemy powagę i niezwykłość. Może Rarity trzyma gdzieś na półce pierwszy zaprojektowany przez siebie kapelusz? Nie chodzi w nim, nie pokazuje go innym, ale od czasu do czasu lubi powspominać. A z bardziej przygodowych, magiczny klejnot, który, gdy znajdzie się na szczycie wie-

ży Canterlot, zaćmi słońce. Takie coś może stać się osią wielkiej przygody.

– Pospolite obiekty. Jeśli piszemy coś steampunkowego, będziemy wszędzie zostawiać maszyny parowe, węgiel i mechanizmy zegarowe. Uznajmy na przykład, że bardzo popularne stały się rewolwery kopytkowe... Każdy powinien mieć coś takiego! Powoli przedstawiamy czytelnikowi, jak to działa, gdy potem się z nimi oswoi, będzie kojarzył je z naszym opowiadaniem, na przykład jako podstawową broń. Innym pomysłem, bardziej codziennym, mogą być jabłka. Są wprawdzie lepsze i gorsze, ale gdy uznamy, że stanowią jeden z podstawowych elementów diety kucyków, nagle stają się istotne, można z tego całkiem sporo wyciągnąć, od sadów, przez cydr, znawców i handel, aż po perełki kulinarne.

Resztę zostawiam Wam. Mógłbym wypisać jeszcze dziesiątki pomysłów na obiekty, ale jestem przekonany, że sami macie ich wystarczająco wiele. Pozwolę sobie jeszcze dać pewien skrót tej teorii. Cenimy sobie wyrazistość, konsekwencję, pomysłowość, ogólną jakość. Gdy obiekty będą dobre, czytelnik skojarzy je z naszym tekstem, jego ocena momentalnie skoczy.

Dziękuję Wam! Tym razem to wszystko. Następnym razem coś z górnej półki, co nieco na temat tworzenia tajemnic i splatania fabuły, to może być dla Was naprawdę pomocne. Do zobaczenia, zapraszam do dzielenia się swoimi przemyśleniami!



Krytyka tłumaczeń odcinka „Power Ponies”

Mały, lecz maksymalistyczny manifest transla-
tologiczny w wersji kucykowej.

solaris

Zapytacie pewnie skąd ten zawiły lead. Już odpowiadam: jest on zaczerpnięty z artykułu znamienitego polskiego tłumacza i poety Stanisława Barańczaka, w którym krytykował przekłady. A żeby nie być gołosłownym i nie narazić się na oskarżenia o zawiść, sam przedstawiał własne wersje tłumaczenia. I tak zrobię też ja (wprawę w tym mam, bo na studiach zajmowaliśmy się krytyką rosyjskiego i polskich tłumaczeń „Przewodnika po zaginionym mieście” Josifa Brodskiego, warte przeczytania!). Przejdźmy jednak do sedna...

Na warsztat wziąłem odcinek „Power Ponies” z czwartego sezonu z napisami od mwereca i Mystherii. Zaczniemy od tego, że jestem rozczarowany zwłaszcza tym drugim przekładem, gdyż Mystheria mieszka w Wielkiej Brytanii, a potrafiła wyłożyć się na prostych rzeczach. Ot, choćby takie: „doomsday device”, które przetłumaczyła jako źle brzmiące w polszczyźnie „na-

rzędzie zagłady”, mwerec i ja przetłumaczyliśmy to jako „maszyna zagłady” co brzmi o wiele lepiej.

Tak samo bokiem wyszło Mystherii tłumaczenie „Mane-iac”, które ja i mwerec pozostawiliśmy w niezmienionej formie, jako „Mane-iaczki”, naturalizowała wyraz, ale jednocześnie go tak udziwniła, że kole on w oczy w czasie oglądania odcinka. Podobny błąd popełnił mwerec, gdy przetłumaczył „Mistress Mare-velous” jako „Mistrzynie Mare-velous”. Tłumaczenie fragmentu jednej z postaci wygląda tak przerażająco, jak „Tęczółka” przy reszcie nieprzetłumaczonych imion.

mwerec i Mystheria zaplątali się okropnie w zdaniu, w którym Twilight tłumaczy Spike’owi, że wie, co znaczy dobra lektura:

Oryginał:

“If anypony understands what it's like to get caught up in a really good book, it's me.”

mwerec:

„Jeśli jakiś kucyk ma zrozu-

mieć, co to znaczy dać się wciągnąć naprawdę dobrej książce, to jestem nim ja.”

Mystheria:

„Jeśli jakiś kucyk rozumie, jak to jest wciągnąć się w bardzo dobrą książkę, to jestem nim ja.”

Próby tłumaczenia słowo w słowo jest niewybaczalne, bo w tekście wyjściowym daje się odczuć, że coś zostało zgubione, czegoś brakuje do pełni sensu, w tym przypadku będzie to „lepszy przykład kucyka”.

Moje tłumaczenie:

„Nie ma lepszego przykładu kucyka, który rozumie, czym jest naprawdę wciągająca lektura, niż ja”

Wychodzi także na wierzch nieznajomość idiomów przez tłumaczy, przez co wychodzą potwory takie jak:

Oryginał:

„do our part”

mwerec:

„wykonać swoją część”

Mystheria:

„odegrać swoją część”

mwerec jeszcze częściowo się ratuje, ale Mystheria, mówiąc kolokwialnie, ostro się przejechała na tym idiomie. A wystarczyło zajrzeć do pierwszego z brzegu słownika angielsko-angielskiego, by zrozumieć jego znaczenie (bo nie podejrzewam Polaków o brak znajomości ojczystego języka, choć czasem i to mnie dobija u niektórych).

Moje tłumaczenie wyglądałoby po prostu tak:

„musimy zrobić swoje”

Problemem okazało się także słówko „henchponies”

mwerec:

„sługusy”

Mystheria:

„kucopolecznicy”

mwerec zgubił grę słów, Mystheria stworzyła trudnego do wymówienia dziwoląga. Ja zaś poszedłem w grę słów o troszkę bardziej pejoratywnym znaczeniu, ale oddającym istotę tego słowa.

Moje tłumaczenie:

„przykucasy”

Żałośnie wręcz wyglądają próby tłumaczenia rymowanych kwestii, czy to wierszyków, czy to powiedzonek, czy też piosenek, gdyż... one praktycznie nie istnieją.

Oryginał:

„You can return to the place you started / when the Mane-iac is... defeated. / Take a closer look / to join the adventure in this book”

mwerec:

„Możesz powrócić do miejsca, w którym zacząłeś, / gdy Mane-iac zostanie pokonana. / Przyjrzyj się bliżej, / aby dołączyć do przygód tej książki.”

Mystheria:

„Możesz powrócić do pierwotnego miejsca, / gdy Mane-iaczka zostanie pokonana. / Bliżej przypatrz się, / by dołączyć do przygody w tym komiksie.”

Jeśli dwa ostatnie wersy mają się według Mystherii rymować, to dobrze, że nie bierze się za artystyczne tłumaczenie piosenek, bo zmuszanie do akcentowania ostatniej sylaby w dwu i więcej sylabowych słowach jawi się li tylko jako brutalny gwałt na języku polskim.

Moje tłumaczenie jest o niebo lepsze od dwóch pozostałych i mam pełne prawo się nim oraz tłumaczeniami piosenek szczycić:

„Tam gdzie historii zaczyna się bieg / wrócisz, a Mane-iac plan w gruzach legł. / Bliżej okiem rzuć, / by przygodę dalej swoją snuć.”

Gry słów też nie najlepiej wyszły naszym tłumaczom, ot choćby:

Oryginał:

„Time for the *mane* event!”

mwerec:

„Pora na *grzywę!*”

Mystheria:

„Czas na grzy-wózdź programu!”

Nie jestem pewien, czy mwerec pojął grę słów, ale Mystheria ją wyłapała. Przynajmniej starała się jakoś oddać to w tłumaczeniu, choć wygląda to dziwnie i ciężko jest ten stworzony przez nią neologizm przeczytać. Na tłumaczenie mwereca spuśćmy po prostu zasłonę milczenia...

Moje tłumaczenie:

„Czas na *grzywny* punkt programu!”

Tak samo wygląda sprawa z tłumaczeniem „*mane-raising experience*”

Oryginał:

„Well, this has been quite the *mane-raising* experience.”

mwerec:

„Cóż, aż *grzywa się zjeżyła* na głowie od tego ciekawego doświadczenia.”

Mystheria:

„Cóż, to było całkiem poruszające grzywę doświadczenie.”

Tym razem to Mystheria „zaplątała się we włosach”. Choć można stworzyć też neologizm, będący połączeniem „przerażający” i „grzywa”.

Moje tłumaczenie:

„Cóż, to było całkiem przerywające doświadczenie.”

Ale mwerec i Mystheria potykają się także na najprostszyc rzeczach, chociażby na zdaniu:

Oryginał:

„Where'd she go?!”

mwerec:

„A ona gdzie?!”

Mystheria:

„Gdzie ona się podziała?!”

Gdy przekład Mystherii jest akceptowalny, tak mwerec zrobił zdanie, które można wcisnąć w usta jakiegoś przygłupa, którym Rainbow Dash na pewno nie jest (mimo że nie lubi „jajogłowych”).

Moje tłumaczenie:

„Gdzie ona zniknęła?!”

Mystheria stworzyła też dziwoląga w nazwie bronii głównego wroga bohaterki. Nie wiem czego i jak dużo trzeba było przyjąć, by wykreować coś tak słabego, ale na pewno nigdy nie przyjmę tego specyfiku obniżającego percepcję w aż takich ilościach...

Oryginał:

„The Hairspray Ray of Doom!”

mwerec:

„Niszczycielski Lakier Do Włosów!”

Mysteria:

„Spray stylizująco-promienio-
wy śmierci.”

Moje tłumaczenie:

„Lakierowy Promień Zagłady!”

Problemy sprawiają też na-
wiązania do innych tekstów, fil-
mów itd., gdyż ani mwerec, ani
Mysteria nie zauważyli wręcz
skopiowania frazy z innej popu-
larnej swego czasu kreskówki,
czyli „Powerpuff Girls”! Pod ko-
niec odcinka narrator używał
właśnie takiej frazy:

Oryginał:

„Once again, the day is saved
by—”

mwerec:

„I ponownie, dzień został ura-
towany przez...”

Mysteria:

„Ponownie dzień został ura-
towany przez...”

Wystarczyło znaleźć tylko
gdzieś jakikolwiek odcinek „Ato-
mówek” z dobrym tłumaczeniem
od Cartoon Network i użyć funk-
cjonującego ekwiwalentu.

Moje tłumaczenie:

„I tak po raz kolejny zło oraz
występek...”

Nie podoba mi się też wpro-
wadzanie egzotykcji, która jest
dziełem Mysterii, zaś mwerec
zupełnie nie zrozumiał tego ame-
rykańskiego słówka, oznaczają-
cego „przecnicę”. Chodzi mi o:

Oryginał:

„Sixty-five blocks away”

mwerec:

„Sześćdziesiąt pięć bloków
dalej”

Mysteria:

„Sześćdziesiąt pięć przecnic
dalej”

Bloki to totalna porażka, ale
jestem równie niezadowolony z prze-
tłumaczenia tego słowa jako
„przecznice”. Jest to przekład
poprawny, ale jednak wprowa-
dza słowo egzotyczne, przecznice
w języku polskim jako takie
nie funkcjonują, dlatego zastoso-
wałem nasze swojskie „ulice”.

Moje tłumaczenie:

„Sześćdziesiąt pięć ulic dalej”

Końcówka odcinka u Mysterii
też pozostawia wiele do ży-
czenia, mwerec jeszcze
próbował, ale Mysteria tak się
zaplątała w angielskim szyku
zdania, że stworzyła przeciwień-
stwo tego, co było w oryginale.
Przyjrzymy się temu...

Oryginał:

„And I hope you realize that
just because we don't always
need your help, it doesn't mean
that we don't think you're help-
ful.”

mwerec:

„Mam nadzieję, że zrozumia-
łeś, iż nawet gdy nie potrzebu-
jemy twojej pomocy, to nie
oznacza, że nie jesteś pomocny.”

Mysteria:


„I mam nadzieję, że zdajesz
sobie sprawę, że tylko dlatego,
że nie zawsze potrzebujemy
twojej pomocy, nie uważamy cię
za pomocnego.”

Moje tłumaczenie:

„I mam nadzieję, że rozu-
miesz, że choć nie zawsze po-
trebujemy twojej pomocy, to
nie oznacza to, że uważamy cię
za nieprzydatnego.”

Generalnie wpadek było wię-
cej, ale przytaczać ich wszystkich
nie będę, gdyż starczyłoby ich na
wypełnienie całego numeru.
Tłumacze ci funkcjonują tylko
dlatego, że na bezrybiu i rak ry-
ba, a fandom potrzebuje jednak
napisów w języku ojczystym.
Tym i innym błędom z tego od-
cinka możecie się przyjrzeć w
tabelce pod tym linkiem.





Bats! – Recenzja Siódmego Epizodu

Kolejny odcinek MLP miał wszystko, co potrzebne, by osiągnąć sukces. Doskonałą animację, oryginalny pomysł oraz kapkę zabawnych dowcipów i gagów. Ale czego zabrakło? Sensu...

Verlax

Myśl przewodnią całego epizodu można zawrzeć w tym jednym stwierdzeniu. „Bats!” jest jak amerykański horror klasy B. Gra aktorska może i być dobra, antagonistą może być bardzo interesujący i oryginalny, może nawet straszyć i wywołać atak paniki, ale po obejrzeniu należy natychmiast o nim zapomnieć. Im dłużej się o czymś takim myśli, tym bardziej dociera do nas, że cała linia fabularna filmu była kompletnie bez sensu, a poszczególne wątki były zogniskowane w doprawdy dziwny i nielogiczny sposób. „Bats!” niestety czymś takim jest. Nie oznacza to oczywiście, że epizod ten jest słaby, wręcz przeciwnie! Problem polega na tym, że kilka dziur fabularnych powoduje, iż jest on tylko „przeciętny”.

Krótko i zwięźle o fabule. Nadszedł kolejny sezon zbierania jabłek, więc Applejack rusza na pole, by dokonać inspekcji drzew. A tam szok i zgroza. Sweet Apple Acres zostały zaatakowane przez straszliwe owocowe

wampirogacki, które zamiast krwi wysysają soki z jabłek. Cała Mane Six szybko się zbiera i dyskutuje nad rozwiązaniem problemu. Głównymi postaciami są tu Applejack oraz Fluttershy, które przedstawiają dwa zgoła odmienne pomysły na wyeliminowanie zagrożenia. Ostatecznie wygrywa opcja Applejack, po stronie której stają przyjaciółki. Sposób ten okazuje się skuteczny, ale wywołuje bardzo dziwny i naprawdę zaskakujący efekt uboczny...

Zacznijmy może od samej idei. Doprawdy wspaniałe i oryginalne rozwiązanie, jak przedstawić nową formę Fluttershy został zrealizowany w iście doskonały sposób. I mówię „oryginalny” nie bez powodu, bo scenariusz do niego został napisany na długo przed chociażby opowiadaniem „Nosflutteratu”, które podobają ideę wprowadzić (niestety, bronies w większości mówią kompletne bzdury, gdy stwierdzają, że twórcy „inspirują się” twórczością fanów, ale to te-

mat na inny artykuł). Sekwencje z przemianą i jej zdolnościami są rzeczywiście świetnie zrealizowane.

W trakcie epizodu mamy też możliwość przysłuchania się piosence o tytule „Bats” (jak oryginalnie!). Jest to piosenka naprawdę niezła i poprzestałbym tylko na takiej ocenie, gdyby nie fakt, że właśnie tutaj po raz pierwszy pojawiają się zgrzyty w zarysie fabularnym. Otóż mamy tutaj polemikę między Applejack i Fluttershy na temat tego, jak rozwiązać problem nietoperzy-wampirów. Założeniem piosenki było przedstawienie, że Fluttershy została w tej polemice pokonana, ponieważ do Applejack dołączyła reszta Mane Six, zaś rozwiązanie „proste i brutalne” zostało przegłosowane. Ale co mnie bardziej intryguje i wybija z rytmu to fakt, że Fluttershy nie przedstawiła żadnych argumentów, które mogłyby kogokolwiek przekonać. Spójrzmy, Applejack mówi o tym, że nietoperze niszczą jej

sad, podczas gdy Fluttershy kontruje, że... nietoperze troszczą się o swoje potomstwo. No doprawdy, doskonały argument, Fluttershy, na pewno ich przekonasz! Dlaczego jednak jest to problem, dopowiem trochę później...

Teraz może zanim wyleję więcej jadu, troszkę o kwestiach pobocznych. Podobały mi się delikatne i wtrącone ze smakiem nawiązania do horrorów (choćby wszystkim znana nielogiczna komenda: „Rozdzielić się!”, która zwykła się kończyć strasznie źle) oraz trochę gagów i dowcipów sytuacyjnych (choćby Twilight w zabawny sposób wyjaśniająca „problem” z Fluttershy). Innymi słowy, epizod ten poza „pewną jedną wadą” naprawdę nie ma się czego wstydzić.

A teraz czas przejść do w sumie najważniejszego powodu, dla którego ten odcinek jest tylko przeciętny. Otóż jest to lekcja, jaką otrzymujemy. Pozwolę sobie zacytować:

Applejack: Be sure to put in there that I came to see that my

short-term solution was a little short-sighted.

Fluttershy: And that you shouldn't let anyone pressure you into doing something that you don't think is right. Sometimes you have to tell even your closest friends 'no'.

Warto przypomnieć, że MLP jest przede wszystkim bajką. Znaczy to, że poza tym, że celuje w bardzo młodą publikę, to prezentuje również tej właśnie młodzieży jakiś morał, pełni również pewną funkcję edukacyjną. Problem polega na tym tylko, że jest on kompletnie nielogiczny. Bo założmy teraz jeden, prosty element. „Twilight nie psuje zaklęcia”. Problem nietoperzy jest rozwiązany, okazuje się, że idea Applejack była słuszna, Fluttershy nie ma nic do gadania. I nagle okazuje się, że winowajcą całego fiaska nie jest ani Applejack, ani Fluttershy, tylko właśnie Twilight! (Ironia) Morał powinien brzmieć, że Twilight, będąc alicornem, powinna wreszcie się nauczyć rzucać te zaklęcia w jakiś normalny sposób. Fluttershy zaś winna się wreszcie nauczyć, jak prowadzić polemikę i przed-

stawiać konkretne argumenty. Z ekoterroryzmu należy wyrosnąć (Koniec Ironii).

Jest jednak coś znacznie gorszego. Otóż ten mankament, tę kompletną nielogiczność można byłoby wyeliminować dodaniem jednego prostego elementu. Wystarczyło powiedzieć, że zaklęcie miało efekt uboczny, ponieważ Fluttershy użyła swojego „Stare” niezgodnie ze swą wolą. I tylko w takim wypadku morał miałby sens. Niestety, czegoś takiego w tym epizodzie nie ma. Sam jestem zdziwiony, że takie ewidentne błędy w scenariuszu mogły się pojawić, i jest to tym bardziej smutne, że poza tą dziurą fabularną Bats! naprawdę wyróżnia się w porównaniu do Flight to the Finish czy też Daring Don't.

Podsumowując, wielka szkoda, że taki niby mały mankament w moim odczuciu ten odcinek zaprzepaścił. Naprawdę, to był epizod z gigantycznym potencjałem, który jednak w ostatecznym rozrachunku jest tylko i wyłącznie przeciętny.



Jesteśmy Apple!

Kiedy pierwszy raz usłyszałem o fabule tego odcinka, to nie mogłem uwierzyć, że twórcy serialu mogli wpaść na coś takiego. Od tej chwili wysyłałem do Hasbro moje myśli, które brzmiały „Proszę, tylko tego nie zwalcie!”.

Myhell

Czy udało im się zaspokoić mój gust? Zapraszam do recenzji odcinka „Pinkie Apple Pie”!

A ten rozpoczął się całkiem normalnie. Twilight Sparkle zaczęła się bawić w genealogię, czyli poszukiwała więzi, jakie mogły łączyć różne rody kucyków. Jakby tego było mało, to do jej domku bezceremonialnie wkroczyła Pinkie Pie i postanowiła sobie pogrzebać w wynikach jej badań. Tutaj naprawdę cała historia ma początek. Nasza imprezowa klacz na swój sposób odczytała, że jest spokrewnienia z klanem Apple! Dlaczego na swój sposób? Ponieważ ostatnie nazwisko, które różowa klacz uważała za swoje, było rozmazane i niemożliwe do odczytania. No cóż, aby dowieść prawdy, cała rodzina sadowników z Ponyville postanowiła wraz z Pinkie Pie udać się do kuzynki Granny Smith, Goldie Delicious, która jako jedyna mogła dowieść tej tezy. Czas

pakować manatki i ruszać w drogę!

Duszą serialu jest oczywiście muzyka! Tym razem autorzy i wokaliści odwalili kawał dobrej roboty, racząc nas wspaniałą piosenką. Idealnie wpasowała się w treść odcinka, pokazując więź, jaka łączy członków mafii Apple i daje mnóstwo radości oraz... komicznych sytuacji. Oby twórcy mieli więcej zapału do tworzenia takich kawałków!

Widać, że animacja na tle innych odcinków znacznie się poprawiła. Animatorzy musieli pewnie popracować nieco ciężiej, ale ich efekty nie są niezauważalne. Da się zauważyć zmianę mimiki twarzy oraz sam ruch postaci, nie mówiąc już o warunkach pogodowych. Gdyby producenci zawsze mieli tyle chęci, to na pewno podniosłoby to prestiż serialu. Niestety, wszyscy wiemy, jaki niekiedy potrafi być ich zapał...



Czas na moją ulubioną część! Nowe postacie! Tym razem pojawiła się tylko jedna, kuzynka Granny Smith. Goldie Delicious, bo właśnie tak się nazywa, jest wręcz charakterem wyjętym z naszego świata. Chociaż bliżej się przypatrując, zwrot „kociara” nabiera przy niej nowego znaczenia, bo w końcu kto ma dom wypełniony gratami i kotami, a do tego jeszcze trzyma w nim geparda? No cóż, tutaj random sięgnął zenitu.

Możemy zauważyć, że Hasbro zrobiło pewien ukłon w stronę fandomu. Wszyscy pamiętamy scenę, w której Apple Bloom iście tanecznym krokiem wyrzuciła mapę za burtę? A piosenkę, którą w tym czasie śpiewała? No właśnie! Jeśli ktoś zna Twilightlicious i porówna go do sceny przedstawionej w serialu, to na pewno zauważy, że są niemalże identyczne! Ciekawi mnie, ile jeszcze nie-

spodzianek szykują dla nas twórcy...

Podsumujmy!

Odcinek wypadł wręcz genialnie i spokojnie można go zaliczyć do tych najlepszych w serialu. Niesie ze sobą stary, dobry i wartościowy morał, który wręcz trzeba wprowadzić do swojego życia. Nie potrafię znaleźć żadnej wady, z powodu której musiałbym wystawić niższą ocenę. Widać, że w ten odcinek twórcy włożyli całe swoje serce, dopracowując go i wypuszczając niemal w perfekcyjnej postaci. Oby tak dalej Hasbro! Trzymamy kciuki!

Plusy:

- + Maksymalnie zakręcona Pinkie!
- + Postać Goldie Delicious.
- + Zachowanie Granny Smith, które wręcz zwala z nóg.
- + Big Macintosh i jego tradycyjne rozgadanie.

- + Rozśmieszające do łez sceny z Apple Bloom.
- + Ogólnie przedstawienie rodziny Apple jako całości.
- + Oczywiście piosenka!
- + Rola zwierząt w tym odcinku. Tego nie da się zapomnieć!

Minusy:

Brak!

Ocena końcowa: 10!/10





I'm all muscles!

Equestriańskie Igrzyska zbliżają się wielki krokami, a kwalifikacje do nich idą pełną parą.

Myhell

Reprezentacja z Ponyville staje w szranki z najlepszymi lotnikami jakich widziała cała kraina, a wśród pegazów występujących w imieniu dobrze znanego nam miasteczka jest Rainbow Dash, która odegra w tym epizodzie najważniejszą rolę...

Odcinek nie zaczyna się zbyt optymistycznie. Nowo wybrana drużyna lotników z Ponyville ma zapewnić kwalifikację miasta do najbardziej prestiżowych zawodów w Equestrii. Najciekawszy jednak okazuje się skład zespołu, próbującego tej sztuki dokonać. Jest to dosyć dziwne, gdyż zawodnikami będą... Fluttershy oraz Bulk Biceps, którego mieliśmy już okazję poznać jako jedną z postaci epizodycznych. Tutaj dostał swoje pięć minut i wykorzystał je wręcz perfekcyjnie. Mogę wam obiecać, że uśmiejecie się widząc akcje z nim związane. Latanie jest dla niego proste jak budowa czołgu T34, przez co w powietrzu zbyt długo

się nie utrzymuje... Ale nie! Hasbro postanowiło zrobić sobie jaja i umieścić go w drużynie. Na szczęście nadał się tam idealnie, a obserwując go można stwierdzić, że jest to postać barwna i na pewno zjedna sobie wielu fanów. A Fluttershy? Znamy ją doskonale, więc dobrze wiemy jaki poziom umiejętności lotniczych sobą reprezentuje. Jednak czy taki zespół musi oznaczać porażkę? Niekoniecznie! Rainbow Dash, która jest ostatnim członkiem tej drużyny, wierzy, że dzięki niej samej uda im się zakwalifikować do Igrzysk. Znając jej podejście i umiejętności, jest to bardzo prawdopodobne. Jednak prawdziwy problem pojawia się dopiero wtedy, gdy drużynie z Cloudsdale zabraknie jednego zawodnika. Kuszona propozycją współpracy, RD będzie musiała wybrać pomiędzy byciem lojalną wobec swojej drużyny, a możliwością wystąpienia z najlepszymi lotnikami w Equestrii.

Odcinek został bardzo rozbudowany. Otrzymaliśmy skompli-

rowany problem, z którym nasz główny bohater musi sobie poradzić. Mimo tego, iż taki schemat powtarza się coraz częściej, to nadal mi się nie znudził i bezwiednie akceptuję go, będąc wpatrzony w akcję, jaką prezen-



tuje epizod. Tutaj trzeba pochwalić twórców, gdyż znów dobrze oddali charakter postaci utrzymujących to wszystko w jednym kawałku. Dostaliśmy dużą dawkę zaskoczenia, ale i przewidywalności, ponieważ z łatwością możemy się domyślić jak skończy się odcinek. Jest to pewna wada, ale powtarza się ona na tyle często, że przestajemy ją zauważać. Może kiedyś fandom naprawdę się zdenerwuje i powie na głos co o tym myśli, ale do tego jeszcze daleka droga.

Zahaczę jeszcze o postacie, które grały pierwsze skrzypce w tym odcinku. Bulk Bicepsa wykreowano na najbardziej rozpoznawalną postać tego epizodu, został genialnie dopracowany i naprawdę się cieszę, że mogłem go oglądać i śmiać się z sytuacji z nim związanych. To, co wyprawiał ten pegaz-kultury-

sta, doprowadzało mnie do niekontrolowanych wybuchów rechotu, choć jednej rzeczy nie potrafię pojąć. Jak ogier o masie czterech dorosłych kucyków mógł unieść się w powietrze na skrzydłach, które wyglądały jak żywcem zdjęte ze Scootaloo? No cóż, chyba nie powinno czepiać się praw fizyki obowiązujących w Equestrii. O ile w ogóle istnieją tam podobne prawa. Pozostaje jeszcze kwestia fenomenalnego wejścia Derpy. Zamiast pojawić się jak zazwyczaj w tle, ukazała się w samym centrum wydarzeń. To bardzo miła odmiana, bo to właśnie ona jest moją ulubioną epizodyczną postacią. Ciekawi mnie tylko, czy twórcy coś jeszcze dla niej planują? Mam osobistą nadzieję, że tak!

Podsumujmy. Odcinek jest pełen komicznych sytuacji, trzyma w pewnym napięciu, ale nie jest aż tak wspaniały, jak dwa

poprzednie epizody. Fajnie też znów zobaczyć Wonderbolts, których mogliśmy tym razem poznać jako zwykłe kucyki pełniące błędy. Niestety, epickości tutaj ciut zabrakło, a szkoda, gdyż odcinek idealnie się do tego nadawał.

- + Bulk Biceps i związane z nim akcje
- + Derpy znowu w centrum wydarzeń!
- + Bardzo urokliwe miejsce, w którym rozgrywała się fabuła
- + Pojawienie się gryfów
- + Postać Soarina
- + Powrót Wonderbolts...
- ...ale w stylu gorszym, niż moglibyśmy się spodziewać
- Chwiejąca się na krawędzi lojalność Rainbow Dash
- Kreacje Rarity. Stać ją na wiele więcej!

Ocena Ogólna: 6.5/10





Verlax

Winniśmy Śmiać się czy Płakać?

Nie aż tak dawno temu mogliśmy doświadczyć wielkiego poruszenia w mediach w związku z pogrzebem Ważnego Człowieka. Jak wiadomo, incydent z Głową Wielkiego Państwa oraz zbieraniną polityków wszelakich był głośno odnotowany w środkach masowego przekazu. Pewnej Osobie zdarzyło się bronić rzeczoną Głowę w dosyć interesujący sposób. Mianowicie stwierdziła, że pogrzeb tak Ważnego Człowieka jest wydarzeniem radosnym, albowiem stanowi równocześnie świętowanie całego Dobra, jakie ten Ważny Człowiek dla nas dokonał. Zatrzymajmy się na chwilę i zupełnie odsuńmy się od polityki. Zadajmy tytułowe pytanie. W obliczu śmierci i ceremonii ostatecznego pożegnania winniśmy Śmiać się czy Płakać?

Ciężko jednak ze smutkiem zerwać, albowiem rodzina zwykła przecież żałować utraty członka swej rodziny, kogoś bardzo istotnego dla ich życia. Główne założenie pytania brzmi: czy człowiekowi

wystarczą Wspomnienia, by móc zachować wewnętrzny spokój, czy też brak fizycznej obecności zmarłego jest zbyt potężny, by móc go ignorować. Horacy zdaje się nie dotykać tej kwestii, gdy przychodzi do opisywania stoickiej postawy w obliczu śmierci. "Opanowany w godzinie klęski, obcy szalom radości, takim pamiętaj być zawsze na zgon skazany Deliuszu". Ale właśnie, co Horacy rzekłby rodzinie Deliusza? Synowi, córce jego? Nie czuję tego w żadnym stopniu. Czy jest w tej sytuacji miejsce na głośną i radosną celebrację chwalebnych czynów zmarłego? Może, ale nie wydaje mi się to być w porządku.

Osobiście uważam, że gdy przychodzi do pożegnania kogoś, liczy się przede wszystkim pamięć po nim, coś co żyje znacznie dłużej od niego. Ciceron mówił, iż życie jest krótkie, lecz sława nieśmiertelna. Pamięć żyje najdłużej. A dla dobra tej Pamięci winniśmy się Śmiać czy Płakać? To trudne pytanie, tyżące się już dogłębnie psychiki ludzkiej. A ja? Ja jeszcze jestem młody i zdarzyło mi się być świadkiem pochówku tylko jednej, prawdziwie bliskiej mi osoby. Wracam do tego zdarzenia myślami, i gdzieś zdają mi się światać te wszystkie dni, które z nią spędziłem, ten smak potraw, który mi ta wielce bliska osoba czyniła. Nie jestem w stanie wrócić do nich z sentymentem, lecz tylko z gorzką melancholią. Ale do dziś pamiętam i przyrzekam nigdy nie zapomnieć.





Irwin

Czasami czuję się artystą

Stoję na wysokim klifie, wdychając powietrze przesycone potem, tuszem i starym papierem. Wiatr rozwiewa mi włosy, gdy kieruję swe bystre spojrzenie, planując wykonanie swoich niecnych planów, szkiców oraz konceptów twórczości. Jednym ruchem ręki zmuszam legiony, zastępy, a czasem i hordy słów do uległości i kierowania ich do szturm na fortecę artyzmu (nie mylić z autyzmem). Przeciwno krucjatom obłudy, krytykanctwa, ignoracji, a nade wszystko - nudy, wykorzystuję swoje wierne środki poetyckie, także zastawiam niespodziewane zwroty akcji. Owijam wokół palca dusze małych umysłów, korzystając z przewrotnego, ironiczno-satyrycznego humoru. Esteci padają na kolana i czczą niczym bóstwo, gdy widzą sztukę zastosowaną w opisach. Znikają kieliszki wódki, whisky czy pośledniejszych napojów, zamieniane na kolejne stronicie starannie zaplanowanej (bądź nie) powieści. W ruch idzie cały determinizm, wszystkie czynniki, które Autor wchłonął niczym gąbka, całe umiejętności wyszlifowane w setkach większych i mniejszych potyczek z groźną, śmiertną niczym dół kloaczny, chcącą jednocześnie rozszarpać na części i uwieść jego psychikę Sztuką.

Jednak gdy już wydasz swoje dzieło i ujawnisz je na widok mniej i bardziej poślednich umysłów, pojawia się wątpliwość, rodzi się strach dominujący nad chęcią pisania i rzucający swój złowrogi cień na każde, zastosowane w celu opisanego świata przedstawionego, narzędzie - lęk przed tym, że jest się grafomanem. Tworzącym chłam dla chłamu i wcinający je razem z równie upośledzonymi amatorami uciech duchowych niskiego sortu, do tego zachwalającego swój towar (bynajmniej nie mu- chom).

Gdy już rozplanujesz akcję i weźmiesz się za pierwsze akordy symfonii liter, zerkasz kątem oka na twórczość innych artystów. Przekrój jest różny -

od sztuki niezłej, prawie dorównującej twojej, po fanfiki nadające się co najwyżej do wydruku, podtarcia tyłka, spalenia i zatopienia w kwasie. I - o ironio losu! - te drugie często cieszą się sporą popularnością, co zmusza Cię do konfrontacji swojej twórczości z wypocinami pośledniejszego umysłu. Stawiasz w jednym rzędzie swoje wspaniałe dzieło, powstałe wskutek wielu przemyśleń oraz głębokich badań historycznych i nadęte hormonami i marzeniami erotycznymi wypociny gimnazjalisty. I tylko gdzieś w tyłomózgowiu szamocze się smętna myśl (OBOŻECZYJAJESTEMTAKISAM?).

Jest do doskonały powód, by nie rzec - pretekst, by zamiast pisać, pogрузić się melancholii i głośno narzekać na niesprawiedliwość dziejową, determinizm oraz resztę bzdetów. Na szczęście to czas, kiedy autor wyjmuje wyświechtaną p(oni)uentę z szafy. Może nie potrafisz pisać, frajerze, ale przynajmniej czerpiesz z tego masę zabawy. Każdy może wyjść z przeciętności, ale mało kto potrafi zrobić coś więcej. Brakuje pierwiastka, który przyciągnąłby i zmusił do czytania. Zamiast narzekać - staraj się doskonalić warsztat i pomysły, kop w książkach i szukaj inspiracji wszędzie, nawet pod łóżkiem. Wykorzystuj to, że jesteś równie mierny jak wszyscy inni i rozpocznij wesołą wymianę doświadczeń. Komentuj dobrze, z jajem i kopem - inni prawdopodobnie odwdzięczą się tym samym (albo nazwą Cię złymczłowiekiem i będą grozić popełnieniem twojego samobójstwa). W ten sposób nawet jeśli nie wskoczysz na następny, lepszy poziom pisania, to przynajmniej rozwiniesz umiejętności analizy i krytycznego (HEHEHEHE) myślenia.

Podsumowując, życzę wam sukcesów na dalszej, wyboistej drodze artysty. Jako pisarze macie o tyle gorzej od malujących, że nasze przybory są na ogół niejadalne, więc szczęście się przyda. Ach - i jeśli piszecie Human in Equestria, korzystając z wyświechtanych, nudnych motywów, mam nadzieję, że będziecie się prażyć w specjalnie przygotowanym dla was kręgu piekła.



Gorgon

Różowiutkie okulary

Słowem wstępu – tyle się mówi o tym, jak to wszelakie fandomy spacniają ludzi (ciekawe, czemu dotyczy to akurat zainteresowań typu MLP czy Airsoft, ale jeśli chodzi o One Direction, lub inne tego typu cośki, to wszystko jest już w porządku. Co z tego, że dzieją się tam rzeczy, o jakich filozofom się nie śniło). Jednak według mnie, aż tak źle nie jest, a w tej serii artykułów przedstawię dwa punkty widzenia, negatywny oraz pozytywny. Jak się pewnie orientujecie po tytule, dziś zaprezentuję tę „dobrą” stronę.

O! Patrz, różowe okulary!

Zaczynając od początku... Nie mówię, że jako ogół fanów jesteśmy kryształowo czysti, bo i u nas można niestety znaleźć sporo złych cech. W każdym razie...

Może je założę, co ty na to?

Jako pierwszy poruszę temat naszej moralności. Zasady typowego Brony'ego są proste, a na dodatek szlachetne w odniesieniu do reszty społeczeństwa, w którym roi się od wszelakiej maści hejterów i świata pełnego znieczulicy. Co prawda, nie każdy z nas przestrzega tych zasad, bo nie jest to jednak jakaś znakomicie wielka grupa, cytując Szymborską: „Nie wszyscy, nie większość, a nie mniejszość nawet”. A specjalnie dla tych, którzy o owych niepisanych regułach zapomnieli, postaram się je teraz przytoczyć.

Najpierw może podstawa, którą każdy w fandomie zna, a przynajmniej znać i przestrzegać powinien.

„Love and tolerance” – Miłość i tolerancja.

Jednak zasady wykreowane przez serial również mają spore znaczenie. Postawy reprezentowane przez bohaterki:

- Szczerość.
- Śmiech – A raczej optymistyczna postawa w stosunku do życia.
- Szczodrość/Hojność.
- Dobroć.
- Lojalność – Bo kto chciałby mieć przyjaciela, który porzuci go przy pierwszej lepszej okazji?

– Przyjaźń – Bo magii bym raczej tutaj nie wpisał, ale magia przyjaźni brzmi już lepiej.

No i co ważniejsze morały:

- Przyjaciele są ważni, nie odrzucaj ich.
- Toleruj inność.
- Wierz w siebie.
- Nie zdradzaj sekretów.
- Wybaczaj.
- Nie przejmuj się, jeśli coś nie wychodzi.
- Bądź cierpliwy.

Powyższe zasady przedstawione są w mocno „okrojonej” wersji, a mimo to wciąż reprezentują jakieś wartości. Morał tej części artykułu jest prosty: nie jesteśmy bandą idiotów, którzy upodobali sobie pastelowe kucyki, jesteśmy też ludźmi z zasadami (tak z grubsza).

Człowieku, te okulary to był świetny pomysł!

Co ciekawe, nie tylko kwestia kultury, ale i nasze zdolności przedstawiają wysoki poziom. Wydawać by się mogło, że My Little Pony to bajka skierowana docelowo do małych dziewczynek, więc dużo z niej nie wyniesiemy. A jednak ta kreskówka daje nam ogromne pole do popisu – zobaczmy ile artów/fanfików/figurek/pluszaków/utworów/animacji zalewa dziennie Internet. Dodatkowo, nie musimy się tu specjalnie ograniczać, przecież oprócz zwykłych pastelowych pucyków, spotyka się także ich „mroczne wersje”, humanizacje czy anthro. Więc nie stawiajmy sami sobie barier, tylko twórzmy, twórzmy, twórzmy!

Powoli robi się za cukierkowo, zdejmuję to

Reasumując: aż tak źle nie jest. Ten fandom łączy ludzi. Jak mówi pewne zmodyfikowane na potrzeby artykułu przysłowie: „Nie taki bronny straszny, jak go malują”.

To już naprawdę koniec

Jeśli dotarłeś do tego momentu, bardzo dziękuję Ci za uwagę, drogi czytelniku. Powodzenia w dalszym życiu. I jeszcze jedna sprawa do Was – jeśli macie jakieś uwagi, niezależnie czy chodzi o dziurę logiczną, czy błąd językowy, piszcie do mnie i mówcie, co w tych artykułach chcielibyście zmienić. Czekam na wasze propozycje i uwagi!

Po prostu pociągnij za spust...

Szaleństwo to ciągłe mówienie, robienie tego samego w nadziei, że coś się zmieni. Nie będziesz potrafił dostrzec tego za pierwszym razem, ale w końcu przejrzysz na oczy. Zobaczysz wtedy, że wszystko kręci się w jednym, szalonym kole.

Myhell

Płyta w napędzie, dalej, dalej, dalej... No w końcu! Kolejna odsłona tej serii nareszcie zagościła na moim komputerze. Podchodziłem do niej dosyć sceptycznie, gdyż byłem już do niej uprzedzony z powodu poprzedniej części, która była jak dla mnie niemalże klapą. Nie wierzyłem, że coś może jeszcze podźwignąć to uniwersum i dać mu taką popularność, jaką posiadała stara, dobra jedynka... Mimo to włączyłem program i już po chwili rozpoczęła się moja przygoda na Rook Island, przypieczętowana ogniem i cierpieniem głównego bohatera. Zaczniemy więc od początku.

Historia zaczyna się w momencie, gdy Riley, brat głównego protagonisty, postanawia wybrać się wraz z przyjaciółmi na wycieczkę z okazji zdobycia licencji pilota. Nie byle jaka okazja, wiadomo, trzeba to oblać. Ich celem stają się wyspy Rook, niezbyt popularne, ale porośnięte dżunglą, w czym właśnie tkwi

urok tego miejsca. Sam nie wiem, dlaczego wybrali akurat tę lokalizację. Może ze względu na brak policji? Nie doszukujmy się szczegółów. Już niedługo miało ich spotkać coś o wiele gorszego niż dwóch mężczyzn w mundurach, zajadających pączki...

I fly like paper, get high like planes,
If you catch me at the border
I got visas in my name
If you come around here, I make 'em all day
I get one down in a second if you wait

Podczas jednej z wycieczek naszej kochanej paczce zachciało się skoków spadochronowych. Ubrali się w kombinezony, skoczyli w przestrzeń i wylądowali w samym środku lasu... Nie byłoby w tym nic strasznego, gdyby nie to, że już przyczaili się na nich piraci, handlarze żywym towarem. Po złapaniu i uwięzieniu naszych bohaterów spotykamy Vaasa, który jest przywódcą piratów. Ta barwna i genialnie wy-

kreowana postać zrobiła na mnie duże wrażenie. Jak można przecież stworzyć krwiożerczego szaleńca, który potrafi mówić... z pewnym sensem? No cóż, ten wariat nie do końca bierze swoje ofiary na poważnie i zostawia je z tylko jednym strażnikiem. Akurat się złożyło, że w jednej klatce siedzieli Grant i Jason Brody. Grant, który był byłym wojskowym, z łatwością poradził sobie ze strażnikiem, wysyłając go do krainy wiecznych łowów, tym samym zdobywając klucz do klatki i wychodząc z niej. Udało im się znaleźć swoje rzeczy i już mieli zacząć wymyślać plan odbicia towarzyszy, gdy przyczajony Vaas wysłał pocisk, który dosięgnął szyi Granta. Chyba nikt z was nie myśli, że przeżył, nie? Trzeba dodać jakiś smaczek grze, więc twórcy pomyśleli, że zemsta będzie najlepsza. Nie pomylili się.

Szef piratów postanawia urządzić sobie polowanie i każe Jasonowi uciekać do dżungli, a ten, ku jego zdziwieniu, ucieka. No cóż, na pewno pomogło mu to,

że zwozdzony most, który biegł nad rwącą rzeką, zerwał się. Odratowany i naznaczony dziwnym tatuażem przez jakiegoś człowieka, staje się symbolem walki o wolność, a tajemnicze plemię uczy go umiejętności prawdziwego wojownika i zabójcy, które ma zamiar wykorzystać w boju i tym samym przyczynić się do uratowania najbliższych.

Jednak nie samą fabułą człowiek żyje... Ubisoft wrzucił graczy w sam środek wyspy zewsząd otoczonej morzem. Co na niej znajdziemy oprócz bujnej roślinności i ogromnego, otwartego świata? Oczywiście małe wioski, pojazdy, tajemnicze miejsca, podwodne jaskinie, a to wszystko oplecione przepiękną i dopracowaną grafiką, która potrafi wciągnąć nawet kogoś, kto od FPS'ów trzyma się z daleka. Czy ukończenie całego wątku fabularnego oznacza również koniec gry jednoosobowej? Oczywiście, że nie! Gra pozostawia nam mnóstwo zadań pobocznych, które potrafią wciągnąć i mimo tego, że są monotonne, to również potrafią nas wciągnąć niczym bagno.

Rozbudowanie rozgrywki również nasyciło mnie swoją aurą.



Bohater oprócz tego, iż dostaje całą masę broni do wykorzystania, to może je jeszcze modyfikować pod swoje potrzeby. Dzięki temu możemy zmienić się w chodzącą maszynę do zabijania lub w cichego mordercę. Bardziej opłaca nam się ta druga opcja i nawet sama gra tak twierdzi, nagradzając nas większą ilością doświadczenia i pieniędzy za ciche wyeliminowanie wrogów i przejęcie ich bazy. Przeciwnicy nie będą jednak stali i czekali, aż pošlesz im kulę w łeb, lecz sami będą cię atakować, chować się za osłony, a w razie czego wezwą nawet posiłki, tak więc miej się na baczności!

Oprawa audio/video również odegrała swoją rolę. Muzyka z łatwością dopasowuje się do klimatu i sytuacji, w jakiej się obecnie znajdujemy. Nie możemy też zapomnieć o aktorach, którzy podkładali głosy pod postacie występujące w grze. Wspaniale wczuli się oni w swoje role, czego serdecznie im gratuluję, gdyż takiego serca czasami zabraknie nawet w prawdziwym filmie.

Na szczęście, przynajmniej dla mnie, nie znalazłem zbyt wielu negatywnych rzeczy, które zmieniłyby moją opinię... Były

drobne skazy, to prawda, ale gracz bardzo szybko o nich zapomina. Są to drobne błędy w grafice i mechanice gry (np. niewidzialnie ściany) czy lekko zakręcona fabuła, która może odrobinę nas omamić. Oprócz tych rzeczy nie zauważyłem nic innego, co mogłoby mi psuć zabawę.

Podsumujmy. Far Cry 3 jest kolejnym diamentem, który może, a wręcz musi pojawić się na komputerze gracza, a tym bardziej fana serii czy gatunku. Otrzymaliśmy grę, która potrafi dać prawdziwego kopa, a na jej okładce powinno zostać naklejone ostrzeżenie „Produkt silnie uzależniający i niebezpieczny dla ludzi o słabych nerwach”. Tak, dobrze słyszycie. Gra naprawdę wykazuje pełną dojrzałość i nie wszyscy będą potrafili ją w pełni rozumieć... A ty? Czy tobie uda się odkryć wszystkie jej tajemnice? Czy może polegniesz i spocznieś w masowej mogile? Po prostu złap pada w swoje ręce i się przekonaj. Ja już to zrobiłem.

- + Otwarty świat i wszystkie korzyści, jakie z niego wynikają.
 - + Oprawa audio/video
 - + Wspaniały klimat
 - + Rozgrywka, która wciąga na bardzo długie godziny.
 - + Zakręcona fabuła...
 - ... która w pewnym momencie potrafi omamić gracza.
 - Drobne błędy w mechanice gry.
- Ocena końcowa: 9.5/10

Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 1

Co mają współczesne gry? Fenomenalną grafikę. Miliony dostępnych opcji i strategii. Zabójczą muzykę. Czego zaś często im brakuje? Tak zwanej „miodności”.
Dolar84

Podpierając się tym, co napisałem na wstępie, zapraszam Was do przeglądu kilku naprawdę starych gier, które choć pod względem grafiki i dźwięku mogły przerażać, to dysponowały wymienioną wcześniej miodnością (określenie zakoszone ze starych numerów Secret Service) i doskonałą grywalnością. Tym razem nie będę zamęczał Was przydługim nudzeniem i przejdę od razu do rzeczy:

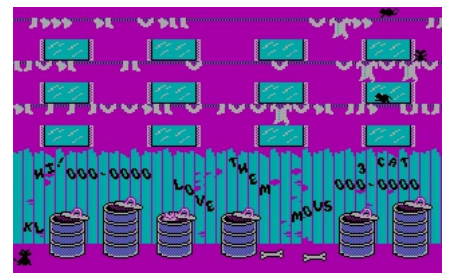
1. Q*bert



W 1982 roku przedstawiono prostą, acz niesamowicie wciągającą grę, przy której niejedna

osoba spędziła długie godziny. Niby wszystko było proste i banalne – widzimy przed sobą piramidkę, po której skaczemy takim nedorobionym Cthulhu, zmieniając kolory pól na wymagane do zwycięstwa. Banalne, prawda? Oczywiście twórcy nie byłiby sobą, gdyby nie podsunęli nam kilku antagonistów, ganiających nas po całej planszy lub złośliwie zmieniających kolory zaznaczonych wcześniej pól. Dodając do tego niespotykaną reakcję naszego bohatera w chwili jego śmierci (wydawał dźwięki, które do złudzenia przypominały przysłowiowe rzucanie mięsem), otrzymujemy przepis na wyjątkowo udaną rozrywkę. Na dodatek zadbano o przyzwoity poziom trudności, przez co gra potrafiła wciągnąć jak bagno i niejednokrotnie doprowadzała do sytuacji, w której gracz wtórował swemu bohaterowi, gdy po raz n-ty padał ofiarą purpurowego węża o wdzięcznym imieniu Coily.

2. Alley Cat



Kolejna z opisywanych gier pojawiła się na rynku w 1983 na Atari i w 1984 na PC. Tym razem bohaterem był sympatyczny dachowiec, który, czując zew miłości, postanowił zadbać o przedłużenie gatunku, docierając do mieszkającej w budynku kotki. Niestety wyglądało na to, iż cały świat sprzyścił się przeciwko niemu. Nie dość, że ganiał go pies, a próby dostania się do otwartego okna były utrudniane przez latające buty, to na dodatek przed rozszerzeniem własnej puli genów musiał wykonać przeróżne zadania. A to wypić mleko z miski w pokoju pełnym śpiących buldogów, wyłapać rybki w akwarium, unikając jednocześnie węgorzy elektrycznych i tym podobne sprawy. W sumie jego

los nie był godny pozazdroszczenia – co chwila coś usiłowało zrobić mu krzywdę, ale wytrwały gracz mógł w końcu dotrzeć do upragnionego celu, mając przy tym masę zabawy (i nieodzownego zgrzytania zębami). A to wszystko zostało zamknięte w 4 kolorach standardu CGA i okraszone dźwiękami z PS Speakera. I wiecie co? Człowiek się tym nie przejmował, usiłując uciec przed kolejnym wysłanym w jego stronę pociskiem lub pędzącym z mordem w oczach psiakiem.

3. Soko-Ban



Tym razem sięgniemy do Japonii, gdzie gra o tym tytule została wypuszczona na rynek we wczesnych latach 80-tych. W roku 1988 doczekała się swojej wersji dostosowanej do DOS-a i od tamtego czasu powstała cała masa jej klonów. Nie mogło być inaczej, skoro mamy do czynienia z układanką logiczną, gdzie w kolejnych etapach musimy ustawiać skrzynie na przyporządkowanych im miejscach i nie zablokować się przy okazji. Co wpłynęło na taką popularność Soko-Bana? Prawdopodobnie fakt, iż przy całej swej prostocie jest to gra skomplikowana, a poziom trudności przedstawianych nam plansz rośnie na tyle szybko, iż trudno się nią znudzić, a przy tym czasami trzeba nieźle wysilać mózgowicę, żeby nie znaleźć się nagle w sytuacji bez wyjścia. Proste, a grywalne niemal ponad ludzkie pojęcie.

4. Tetris



Któż nie zna tej gry? Nieśmiertelne spadające klocki, których prawidłowe ustawianie odpowiedzialne jest w środowisku graczy za całe wory wyrwanych z głowy włosów i liczne nieprzespane noce. A wszystko zaczęło się, kiedy w 1984 roku gra została wypuszczona na rynek radziecki. Dopiero trzy lata później pojawiła się na półkach amerykańskich sklepów, reklamowana jako „Soviet Mind Game”, i zdobyła gigantyczną popularność, która w pewnym stopniu utrzymuje się po dziś dzień. Założenia są proste – z góry ekranu lecą klocki o różnych kształtach, a gracz, odpowiednio nimi manewrując, musi układać je w polu gry. Kiedy uda mu się utworzyć linię, zostaje ona skasowana, a na liczniku punktów pojawia się okrągła sumka. Naturalnie z kolejnymi etapami szybkość spadania elementów wzrasta i trzeba się nieźle nagimnastykować, żeby nie dać się im przytłoczyć. I to właściwie wszystko, co trzeba wiedzieć o tej grze. Nie potrzebowała niczego więcej, żeby przetrwać i na stałe zapisać się w pamięci graczy.



5. Arkanoid



Pora na ostatnią grę w pierwszej części przeglądu. To kolejna z wydanych w latach osiemdziesiątych, niesamowicie miodnych pozycji, w którą nawet dzisiaj można z przyjemnością pograć. Zasada jest prosta – mamy platformę, od której odbija się piłeczka zbijająca ustawione na szczycie pola gry cegiełki. Naszym zadaniem jest pozbycie się ich wszystkich i niedopuszczenie, by rzeczona piłeczka opuściła pole gry. W momencie oczyszczenia planszy przechodzimy do kolejnego, zwykle nieco bardziej skomplikowanego etapu. W niektórych wersjach gry z rozbitych cegiełek spadają różne przedmioty, które mogą ułatwić bądź utrudnić rozgrywkę. Co najzabawniejsze, nasza platforma jest w rzeczywistości statkiem kosmicznym – tak, tak, moi drodzy: Arkanoid ma fabułę, chociaż tak naprawdę potrzebna mu jest ona jak dziura w moście, gdyż równie doskonale poradziłby sobie bez niej. Jeżeli chcecie, zagrajcie – tylko zarezerwujcie sobie wcześniej kilka wolnych godzin.

Na tym kończę pierwszą część Przeglądu Gier Przedpotopowych. Za miesiąc może nawet wrzucę takie, które pojawiły się około 1990 roku. Mam nadzieję, że te krótkie opisy zachęcą Was do przyjrzenia się wymienionym klasykom, a może nawet do sięgnięcia po któryś z nich w ramach sprawdzenia, w co się kiedyś grało.

Helloween – „Straight Out of Hell”

Prosto z piekielnych czeluści nadchodzi... solaris

...no właśnie. Nadchodzi co? Nowy album Helloween ukazał się 18 stycznia 2013 roku. Po średnio udanym według mnie „7 Sinners”, które „przeciążyło” muzykę zespołu, pojawił się nowy krążek, choć wydane w 2010 roku „Unarmed – 25th Anniversary” wskazywało raczej na dążenie w strony zabawy stylami muzycznymi.

Zespół ma na koncie wielkie hity, ale bliższe dalekiej przeszłości, jak terażniejszości. Nie sposób wspomnieć o takich utworach jak „I Want Out”, „Future World”, „Keeper of the Seven Keys”, „Dr Stein”, „Perfect Gentleman” czy „Revelation”. Zwłaszcza ten pierwszy należy znać i odsłuchać, do czego Was w tym miejscu zachęcam.

Co nam teraz zasługują popularne Dynie?

„Nabataea”

Otwieracz opowiada historię ludu Nabatei. Widać pewne nie-

ściśłości w opisie, gdyż na przykład nie ma informacji o budowaniu piramid, pismo będące mieszanką greki, straocerkiewnoślowińskiego i aramejskiego, czy wyraźna inspiracja ludami Ameryki Środkowej, a już kłamstwem jest, że:

*They lived without king or queen
or ruler*

Cóż, Nabatejczycy mieli swoich królów, ale wszystko urwało się, gdy przyszli Rzymianie, którzy dokładnie zniszczyli większość dorobku tamtejszych mieszkańców, a do naszych czasów nie zostało się zbyt dużo zabytków, a wśród nich zachowany w dobrym stanie szeroko znany, choćby dzięki filmowi

„Indiana Jones i ostatnie krucjata” (tak, tak, ta świątynia w skałach to Petra, stolica Nabatei!)

Wracając do muzyki – bardzo miłe dla ucha dźwięki, zmiany tempa, przyspieszenie pod koniec utworu i cudowna wręcz praca perkusji, w której można doszukiwać się inspiracji thrashem; album zaczyna się naprawdę obiecująco... Zresztą, możecie posłuchać tego kawałka sami.



„World of War”

Ta piosenka zmusza natomiast do zastanowienia się nad tym światem. Światem, w którym cały czas toczą się jakieś walki, a wojny są uznawane za najlepszy sposób rozwiązywania problemów. Dostaje się zwłaszcza Amerykanom, chociażby Task Force jest nazwane „brudną duszą amerykańskich instytucji”. Można by określić „World of War” za agresywny, metalowy protest song. Generalnie do zastanowienia się nad sensownością wojen...

„Live Now!”

To utwór o porzuceniu własnego strachu i podawaniu przez podmiot liryczny pomocnej dłoń (co się wszyscy uwzięli na ten motyw?). Słabszy od kawałka Turbo i zdecydowanie gorszy od piosenki Arii.

„Far From The Stars”

Traktuje on o pysze człowieka, ślepiej wierze we własną siłę i ludzkiej chęci kontroli wszystkiego. W refrenie pojawia się „wyższa istota”, której nie możemy ujrzeć, a która zapewni lepsze życie podmiotowi. I właśnie ten trącający chrześcijaństwem refren i chór psują wydźwięk krytyki ludzkości. Plusem jest tutaj za to galopująca muzyka, taka jak powinna być w tego typu piosenkach.

„Burning Sun”



Nie zwalniamy tempa, a nawet je troszkę podkręcamy fenomenalnym wokalem Derisa, uderzającym w te same nuty co Halford z Judas Priest (kolejne podobieństwo krążka Turbo do tego Hellowe-

enowego, ktoś się tu chyba inspirował, hm?). Utwór zasługuje na gwiazdkę dla najlepszego kawałka z płyty, a wszystko dzięki wspaniałej solówce i świetnej współpracy wszystkich gitarzystów, co potęguje brzmienie, a wszystko okraszone monumentalnym chórem, choćby dla tej piosenki warto przesłuchać ten album!

„Waiting For The Thunder”

Typowo rockowy kawałek, w którym ponoć linię klawiszową skomponował Deris po pijaku, choć tematyka znowu oklepana – przygotowania do walki bohatera. Choć akurat w środku albumu można uznać go za miły przerywnik, w innym miejscu kłudy uszy niemiłośniernie.

„Hold Me In Your Arms”

Było coś thrashowego, było coś rockowego, było też klasycznie - coś power metalowego, czas na balladę. Pokazuje, że człowiek zawsze będzie potrzebował czegoś, bez czego okazuje się tylko słabą istotą, niepotrafiącą wykorzystać swojej mocy... To coś to miłość. Miłość „aż do końca mojego życia”. Cóż dodawać więcej? Bardzo dobry utwór.

„Wanna Be God”

Niewiele brakło, by to „Wanna Be God” dostał gwiazdkę. Nietypowy utwór, bo... śpiewany a capella z delikatnym wsparciem perkusji. Dopiero pod koniec wchodzi reszta zespołu do akcji.

„Straight Out Of Hell”

Wracamy do power metalowej „młócki”. Tytułowy utwór ma w sobie to coś. Właściwie nie ma się do czego przyczepić, choć nic także nie wyróżnia się in plus. Ot, typowa, solidna piosenka w tym skomponowana w owym nurcie.

„Asshole”

Nie mogło zabraknąć też kawałka, w którym tekst jest bardziej, ekhem... dosadny, o czym świadczy choćby sam tytuł. Brzmienie typowe dla hard'n'heavy i tekst, w którym dobitnie przedstawione jest jak wygląda konstrukcja psychiczna ludzkiej istoty.

„Years”

Utwór, który spokojnie mógłby znaleźć się na takim klasyku jak „Keepers of the Seven Keys. Part I”. Radosna galopada w iście halloweenowskim stylu, okraszona orkiestrowym akompaniamentem. Jest coś energetycznego w tym kawałku, może fraza, że „całe życie jest w Twoich rękach”

„Build up strength so life can't turn awkward, avoid the pigeon-holes

Free your mind to choose from the good things that come your way”

„Make Fire Catch The Fly”

Początek nasuwa skojarzenia z mroczną muzyką Alice'a Coopera, a potem następuje przyspieszenie. Dobra praca perkusji, choć tekst nie rzuca akurat na kolana. Może po prostu wołać bardziej „radosne” i „grające z kon-

wencją” kawałki.

„Church Breaks Down”

Nie trafia do mnie ten utwór, choć wychodziłem z siebie, by cokolwiek docenić, to nie ma tu nic wartego odnotowania. Ba! Nie podoba mi się praktycznie wszystko, ot, taki kawałek na zasadzie – „Musimy coś wrzucić, bo zostało trochę miejsca”.

„Another Shot Of Life”

Bonusowa piosenka, pochodząca z EPki „Burning Sun”. Zdecydowanie powinna znaleźć się na płycie w miejscu miernego „Church Breaks Down”. Świetny refren, niezłe, lekko dociążone gitary i znowu bardzo dobra linia

perkusyjna. Pozostawia uczucie chęci odtworzenia albumu jeszcze raz.

„Burning Sun (Hammond version)”

Ostatnim utworem jest już opisane „Burning Sun” w wersji z organami Hammonda. Czy je słyszać? Tak. Czy naprawdę było warto je dodawać? Moim zdaniem nie. Całość jest na pewno lepsza od poprzedniego albumu, choć za wyczyn bym tego nie uznał.

Daję jednak solidne 6,5/10. Nie 7, gdyż pod koniec odrobinę się dłuży. 14 kawałków, z czego niektóre robione jakby na siłę, byle zapchać wolne miejsce, byle wykonać plan.



Święta, święta i po świętach

Czyli czyń dobrze.

Gorgon

Miałem zamiar wysłać ten artykuł do pierwszego numeru, jednak nie wyrobiłem się (raczej Gorgon to leń i nie chciało mu się robić – bardziej prawdopodobne). W każdym razie w momencie, gdy to czytacie, święta już się dawno skończyły. Chciałbym Wam zadać jedno ważne pytanie. Czy w okresie świątecznym zrobiliście coś dobrego?

O czym on mówi?

Prezenty prezentami, ale jak się przyjęło mawiać „Radość dawania jest większa niż radość z dostawania”. Co to ma do rzeczy? Otóż chodzi tutaj o nas i nasze sumienie.

Spółeczeństwo – dzisiejszy Scrooge.

Chyba każdy z nas zna „Opowieść wigilijną”. To dobrze, gdyż będę się tu silił na dość częste porównania. Enjoy!

Zacznijmy od kwestii dzisiejszego społeczeństwa. Jesteśmy

wszyscy w większym lub mniejszym stopniu nastawieni na zysk i łatwą zdobycz. Nie ma w tym nic złego, dzisiejszy świat wymusza to na nas (poszukiwanie pracy, utrzymanie się, czy nawet w szkole, gdzie występuje „jaśniepaństwo”, którzy zmiesza cię z błotem tylko dlatego, że masz mniej od nich). Już widzę wasze ironiczne uśmiešky, myślicie: „Boże, to przecież pisze dwunastolatek, co on wie o życiu”. Otóż odpowiadam: nie, nie wiem nic o życiu, jednak lubię obserwować ludzi i ich reakcje, a mam na to dużo czasu. Wiem, że ta wizja świata jest pesymistyczna, ale piszę, co widzę (oczywiście nie muszę mieć racji). Nie przedłużając, wracam do głównego wątku. Nasze skomercjalizowane społeczeństwo jest bardzo podobne do Ebenezera Scrooge’a. Wymagamy, idziemy po trupach i w większości przypadków nie patrzymy na innych. Jednak musimy to zmienić i nauczyć się być dobrymi. Jeszcze raz przypomnę, Scrooge na początku był zgorzkniałym, chciwym starcem. Czy pamięta-

my, co go zmieniło? Zobaczył zło, które czynił, jak skończył z taką postawą i jaki kiedyś był. W tym momencie mógłbym dołączyć zdjęcia wygłodniałych dzieci, domów zniszczonych przez huragany czy zwierząt zabitych przez śmieci. Jednak nie zrobię tego. Zamiast tego przypomnijmy sobie czasy, kiedy nasza wizja świata nie była spaczona przez zło. W ramach eksperymentu spróbujmy przez tydzień utrzymywać taką postawę: być wesołym, nie myśleć o bólu świata, zaś naszym jedynym problemem jest to, że cukierków nie wystarczyło dla wszystkich (Pamiętacie ten smutek, zwłaszcza kiedy nas też one ominęły?). Mogę wam z góry zapewnić, że się nie uda. Przy najbliższej okazji złamię nas jakiś poważny problem, jak chociażby alert pogodowy czy śmierć jakiegoś urzędnika państwowego. Jednak pomyślmy, jakie piękne byłoby wtedy nasze życie.

Teraz kwestia zgoła inna – na pewno każdy z nas dostał coś na

Boże Narodzenie (niezależnie, czy kartkę z życzeniami, czy nowy telefon). Ale co z ludźmi z rodzin mniej zamożnych?

Po tak długim wprowadzeniu mam zamiar poruszyć właśnie te dwa zagadnienia.

Dawać i być obdarowywanym.

Ta kwestia będzie teoretycznie krótka i prosta. Dostajemy prezenty, to świetnie, ale co z innymi? Są ludzie, dla których pajda chleba jest błogosławieństwem. Okażmy trochę współczucia i empatii. Nawet jeśli nie jesteśmy w stanie obdarować jakiegoś bezdomnego/biednego krewnego, to możemy wziąć udział w świątecznych zbiórkach jedzenia i zabawek. Przypomnijmy sobie jeszcze raz Scrooge'a – podarował jedynie trochę więcej pieniędzy pracownikowi, przez co pomógł mu w utrzymaniu syna. To by było na tyle w tej

kwestii.

Mała rzecz, a cieszy.

Tu zaczynają się schody. O ile obdarowanie kogoś może być kłopotliwe, gdy sami nie jesteśmy w stanie związać końca z końcem czy znajdujemy się w trudnej sytuacji. Z kolei tutaj możemy naprawdę pomóc, wystarczy okazać dobre serce. Pojedźmy do schorowanej osoby na ulicy i spytajmy się jej, czy jakoś pomóc. Jeśli wciąż mieszkamy z rodziną – wysprzątajmy dom/mieszkanie. Jesteśmy utalentowani artystycznie – wyjdźmy na ulicę i sprzedajmy nasze dzieła, a choć część pieniędzy komuś przekażmy. Znamy kogoś samotnego w naszej okolicy – odwiedźmy go, porozmawiajmy i zaprośmy na herbatę. Jest to mała rzecz, ale i tak cieszy. Możemy czynić dobro bez praktycznie najmniejszego wysiłku. Bądźmy jak Pinkie i roztaczajmy wokół radość (wresz-

cie brak przyrównania do „Opowieści wigilijnej”, wiem, że się z tego cieszysz)!

Kiedy ten dzieciak przestanie nawijać?

W tym artykule to już wszystko. Pewnie po lekturze macie wrażenie, że prawię wam morały, ale tak nie jest. Niech nie dopadnie nas obojętność. Pozbądźmy się ignorancji (dla przykładu – leży na ziemi i nie oddycha, na pewno jest pijany). Niech będzie tak przynajmniej przez jedną noc w roku. Pamiętajmy jednak, że każdy dzień jest dobry, by kogoś uszczęśliwić. Bądźmy jak odmieniony Scrooge – cieszymy się życiem, pomagajmy ludziom w potrzebie oraz nie dajmy się znieczulicy. Tym chyba pozytywnym akcentem kończę.



THE TRANSFORMERS Transformers: The Movie – recenzja filmu

Powiedzcie szczerze, z czym kojarzy się wam wyraz "Transformers"? Pewnie tylko z filmami w reżyserii Michała Zatoke, pełnymi eksplozjami, efektami specjalnymi i wypiętą pupą Megan Fox.

Ares Prime

Ale trylogia Baya nie była przecież pierwszym obrazem z robotami z planety Cybertron. Wcześniej było mnóstwo innych generacji figurek, seriali, o genialnych komiksach nie wspomnę. Dziś skupimy się na pierwszej animacji kinowej, który dla każdego fana TFów jest niczym Biblia. Oto przed wami recenzja obrazu Transformers: The Movie z roku 1984.

Zanim Bóg stworzył Wszechświat, była pustka. A zanim powstał film, były dwa sezony kreskówki. Kinówka stanowi pomost między sezonem drugim i trzecim. Dla wielu była pretekstem, aby pozbyć się starych postaci i wrzucić kompletnie nowe. Tutaj naprawdę umiera i ginie tyle postaci, że za pierona się ich nie zliczy. W każdym razie już w pierwszych scenach pojawia się gigantyczna planeta z rogami i kłami, po czym na przystawkę zżera inną planetę, jej mieszkańców, budynki i cywilizację. I to

bez żadnej popitki. Oto poznajemy jednego z antagonistów – Pożeracza Światów, Wcielenie Chaosu... Antagonistę Primusa, Niszczyciela, czyli Unicrona.

Dalej mamy ciekawą czołówkę, w której otrzymujemy informację na temat tego, co się działo przez 20 lat między nim a sezonem drugim. Decepticony przejęły Cybertron, a Autoboty siedzą na dwóch otaczających go księżycach i próbują go odbić. Niestety brak im energonu, aby przeprowadzić atak. Optimus Prime wysyła swoich żołnierzy na Ziemię, aby przywieźli brakujące zapasy. Zły Megatron przechwytuje jednak wiadomości i sam postanawia działać. Napada na statek, wybija wszystkie Autoboty i używając statku jako zastony, chce powbijać na pale pozostałe na Ziemi Boty.

Tak z grubsza wygląda wstęp. Co mamy dalej? Całą plejadę nowych postaci – żółtodzioba Hot Roda, starego weterana Kupę, walecznego Springera, opie-

kunczą i zwinną Arcee, poważnego i odpowiedzialnego Ultra Magnusa, szybkiego Blurra... Dużo ich, nie? Jak wspominałem – stare precz, witaj nowe. Ci koleżkowie są nowymi bohaterami, spychającymi starych na emeryturę lub do grobu. Później dołączają nowi, barwni herosi i złoczyńcy, ale ja spoilerować nie będę. Za bardzo.

Autoboty i Decepticony robią to, co umieją robić najlepiej – walą się po mordach, strzelają do siebie, fruują po niebie i rzucają epickimi tekstami na stosach trupów. Sceny bitew i walk od strony technicznej zostały dobrze zrealizowane w porównaniu z serialem. Są efektowne i przejrzyste, fundują nam całkiem solidną dawkę robociej przemocy. Ale nie brak tu też elementów chwytających za serce... a takim jest śmierć Optimusa Prime.

Mówię wam, ludzie, kiedy ten film miał premierę, dzieciaki wyły po salach kinowych i wychodziły z kina. Optimus Prime, jedyna

postać, którą można śmiało porównywać do Celestii pod względem zdolności przywódczych, tutaj ginie. I to jest pokazane – wielki wódz umiera na stole, żegnając się z towarzyszami broni. Dodajmy do tego ponurą, wzruszającą muzykę, element przepowiedni oraz majestatyczny głos Petera Cullena i mamy jedną z najbardziej epickich scen w animowanej kinematografii. Coś pięknego... chlip... przepraszam, aż się wzruszyłem... chlip...

Decepticony też dostały nowych bohaterów. Nasz ulubiony Zdrajca przez wielkie Z, czyli Starscream, doprowadza do stworzenia Galvatrona – nowego sługi Unicrona, który rozkazuje mu zniszczyć Matrycę Przywództwa, jedyną rzecz zdolną go zlikwidować. Galvi pozyskuje władzę, rozwala Stara i knuje własne plany. Jak to się skończy? A film sobie obejrzyjcie, do siana, ja nie będę spoilerował!

Ale co sprawia, że obraz tak zapada w pamięć? Jednym z jego filarów jest muzyka autorstwa Stana Busha. Serio, film nie osiągnąłby takiego fenomenu, gdyby nie genialne utwory i efekty audio. Legendarny już The Touch czy też Dare To Be Stupid to wizytówki tej animacji. Reszta dźwięków i piosenek też wpada w ucho, melomani się nie zawiodą.

Kolejną sprawą są dialogi i teksty bohaterów – legendarne cytaty i powiedzonka weszły już do subkultury, z lubością są dalej cytowane w fandomie TF. Jest ich masa, łatwo je zapamiętać i są zabawne. Również aktorzy podkładający głosy pod postacie

dużo odegrali. Peter Cullen, Frank Weller, Chris Latta, Eric Idle, a nawet Leonard Nimoy, innym znany jako Spock ze Star Treka, który podkłada tu głos pod Galvatrona.

Film nie ustrzegł się też pomyłek i jak naprawdę nie lubię narzekać i wytykać wad, to tu muszę, bo pan Dolarowaty na mnie liczy. Po pierwsze – czynnik ludzki, o zgrozo. Uważacie, że niektórzy bohaterowie z Equestria Girls byli wnerwiający? To obejrzyjcie sobie postać Daniela, dzieciaka, który pałęta się pod nogami Botów, płacze jak bóbr i robi za ogólną przeszkodząjkę. DO SZKOŁY, MAŁOLACIE, A NIE PRZESZKADZASZ STARSZYM! TU WOJNA SIĘ TOCZY, A NIE ŻŁOBEK! Uf... Uniosłem się...

Kolejna sprawa – Hot Rod. Młody Autobot z mnóstwem odwagi i niedoborem rozumu w procesorze. Cwaniakowaty typ, czego nie cierpię. OK, miał parę fajnych momentów, ale to przez tego typu zabili Optimusa. Później trochę się zrehabilitował, co nie zmienia faktu, że to mały jakich mało. Zdarzyły się też błędy w animacji, czasem widzimy na ekranie postacie, które 3 minuty temu były martwe. Zmartwychwstanie? Ej, no ja wiem, że w komiksach nikt długo trupem nie pozostaje, ale w filmie źle to wygląda. Na szczęście takich momentów jest mało.

Transformers: TM był kamieniem milowym w rozwoju całego tego uniwersum. Dał nam masę nowych postaci, kilka niewyjaśnionych okoliczności, pełno epickich momentów, cytatów i zabawy. O ile dla przeciętnego zjadacza chleba obejrzenie tego filmu bez minimalnej wiedzy, kto jest kim, będzie dziwne i może niezrozumiałe, to warto poświęcić czas na jego zobaczenie. Nie pożałujecie, kinówka jest naprawdę dobra. Jeśli miałbym mu wystawić ocenę, to byłaby to mocna 4 z plusem. Na piątkę trochę mu niestety brakuje. W każdym razie powinniście go sobie obejrzeć. Bo warto. Polecam. A teraz... transform and rollout!



Dzieło

[Adventure] [Fantasy] [Slice of Life]

Autor: Hoffman

Środek nocy, las Everfree. Po mokrej od deszczu ziemi niespokojnie stąpał dostojny, ubrany w czerwono-złote szaty i charakterystyczny kapelusz czarodzieja jednorożec. Chciał galopować, jednakże jego zmęczone ciało mu na to nie pozwalało. Po jakimś czasie, pocieszony faktem, że nic go nie ściga, ogier oparł się o jedno z drzew, by trochę odsapnąć i zebrać siły. Jego odpoczynek nie trwał jednak długo. Bez wątplenia coś czaiło się na niego, jakieś dzikie stworzenie, ukryte między zniekształconymi, przerażającymi drzewami, przyczajone za wijącymi się krzewami. Jednorożec nie miał żadnych wątpliwości. To nie był szum liści na wietrze, ani żaden rwący potok, płynący nieopodal. To był potwór, któremu najwyraźniej burczało w brzuchu.

Po kilkunastu trzymających w niepewności minutach, ogier dotarł na miejsce. Zmęczony i ubłocony, ujrzał królewski zamek, oświetlany przez blade światło Księżycy, w którym to kilka dni temu uwięziona została księżniczka Luna... Nie, to nie była ona. To była przepełniona zawiścią i żądzą władzy Nightmare Moon. To właśnie w jej sprawie, na polecenie księżniczki Celestii, do zamku przybył Spirit Malice, jeden z nadwornych magów, służących interesom Equestrii. Jeden z gwardzistów, widząc zadrapania na twarzy jednorożca oraz jego poszarpane, ubłocone szaty, natychmiast zerwał się z miejsca.

– Sir, co się stało? – zapytał z niepokojem rosły ogier ubrany w srebrną zbroję. – Pańskie przybycie opóźniło się o godzinę! Księżniczka umiera ze strachu! I co się stało z karetą?

– Powoli, powoli. Waćpan raczy pozwolić mi złapać oddech – odparł niechętnie Spirit Malice. – Cóż... Nie spodziewaliśmy się tego. Zaatakowały nas potwory, bestie o skrzydłach nietoperza i pazurach jak u mantykory. W rzeczy samej, te wybryki natury przypominały mantykory, aczkolwiek były nieco większe i miały zdeformowane pyski – wytłumaczył jednorożec.

– Któż ośmieliłby się stworzyć taką potworność, bo na pewno nie natura... – szepnął do siebie gwardzista, po czym znów zwrócił się do maga. – W każdym razie, rozumiem, że załoga jest...

– Nie wyciągajmy pochopnych wniosków. Wszyscy zdołaliśmy uciec o czasie, jednakże rozdzieliliśmy się. Byłbym rad, gdyby wysłano oddział poszukiwawczy – poprosił Malice, po czym skierował swe kroki w stronę bramy zamkowej.

– Oczywiście, ale sir... – Gwardzista zatrzymał jednorożca, by zwrócić mu uwagę na ubłoconą szatę, ubrudzone w wielu miejscach futro i nieuczesaną grzywę, sterczącą spod kapelusza. – Czy nie sądzi pan, że wobec oblicza księżniczki Celestii, taki stan jest... nieco niestosowny?

– Wartości kucyka nie ocenia się po jego wyglądzie – mruknął zimno Spirit Malice, po czym wszedł do zamku, zostawiając na głównym korytarzu ślady z błota.

Będąc w środku, jednorożec robił dobrą minę do złej gry. Starał się nie zwracać uwagi na podejrzliwe, dosyć znaczące spojrzenia gwardii i starszyny, która także została wezwana w związku z ostatnim incydentem. Zachowując pozorną pewność siebie, Spirit Malice udawał, że jest w pełni sił i zachowywał się tak, jakby jego szaty wciąż były w doskonałym stanie. Szybkim krokiem pokonał główny korytarz, a następnie wielkie schody, aż w końcu znalazł się w hali chwały. Jednorożec odnalazł wzrokiem najbliższego strażnika i zapytał o księżniczkę Celestię. Jak się okazało, władczyni Equestrii przebywała w komnacie swej siostry.

Spirit Malice powoli przekroczył próg pomieszczenia. To, co zastał wewnątrz, wprawiło go w przygnębienie. Niegdyś purpurowe zasłony dziś były kruczoczarne, zupełnie jakby ktoś umarł. Większość mebli i dzieł sztuki pokrywał jakiś dziwny, czarny popiół, zaś lustro było osmalone magicznym ogniem. W ogóle, w powietrzu wisało coś dziwnego, niepokojącego. Z każdą kolejną sekundą jednorożec czuł się coraz gorzej, jakby wkroczył na przeklęty, zabroniony obszar. Po chwili namysłu ogier uniósł kopyto i przesunął nim po jednej z rzeźb, zdobiących pomieszczenie.

- Ten popiół... Wygląda jak efekt jakiejś klątwy – szepnął do siebie jednorożec.
- Ach, pan Spirit Malice? Proszę wybaczyć, nie zauważyłam, jak pan wchodził.

Słyszając głos księżniczki Celestii, pełen zakłopotania jednorożec gwałtownie się odwrócił. Mając przed sobą majestatyczną władczynię Equestrii, nie myślał zbyt długo. Z pokorą i szacunkiem uklonił się, pozdrawiając swoją panią i przeprasząc za swoje maniery oraz, delikatnie mówiąc, niestosowny ubiór.

– Tak, właśnie chciałam się zapytać, czy wszystko w porządku – powiedziała łagodnie Celestia. – Zatem... Co się stało?

– Najjaśniejsza pani – zaczął jednorożec, wciąż korząc się przed księżniczką. – To naprawdę długa historia i, jeśli można, byłbym więcej niż szczęśliwy, gdybym mógł opowiedzieć ją przy filiżance herbaty w królewskim ogrodzie.

– Oczywiście. Chętnie jej wysłucham – odpowiedziała Celestia.

– Dziękuję. Jeszcze raz proszę o wybaczenie mojego stanu. Ufam, że z racji wagi sytuacji, nie wyciągnie pani konsekwencji?

– Ależ skąd! – zaprzeczyła pani Słońca.

– Dziękuję. Oczywiście, gdyby pani odpowiedź była inna, z pokorą zniósłbym swoją karę – jednorożec powoli uniósł głowę. – A zatem jak mogę pani pomóc?

Księżniczka Celestia zaprowadziła Spirit Malice'a na drugi koniec komnaty, po czym trzy razy uderzyła kopytkiem w ścianę, a dokładniej we właściwą cegłę, jaśniejszą od pozostałych. Na ten znak poruszyła się kamienna płyta, na której stało wielkie lustro, a obok niego parawan i manekiny, na których spoczywały suknie wieczorowe. Po kilku minutach płyta całkowicie schowała się pod podłogą. Gdy mechanizm zaskoczył, władczyni Equestrii wskazała swemu zaufanemu magowi ukryte schody, prowadzące w dół.

Nie wiedząc, czego się spodziewać, Spirit Malice posłusznie udał się za księżniczką. Ku jego zaskoczeniu, sekretne schody prowadziły do tajnego przejścia, za którym znajdowało się prywatne laboratorium księżniczki Luni. Ciasne, klaustrofobiczne wręcz miejsce, wypełnione dziwnymi naczyniami, zwojami i starymi księgami. Znajdujący się w nim sprzęt alchemiczny pozwalał na przeprowadzenie całkiem skomplikowanych eksperymentów.

– Jest mi wstyd, ale aż do tej pory nie miałam pojęcia o tym pomieszczeniu – Celestia rozejrzała się po laboratorium. – Nie wiem też, kto skonstruował mechanizm otwierający przejście do niego prowadzące. Pokój ten znajduje się dokładnie między wielką biblioteką a galerią sztuki.

– Proszę mi wybaczyć. Nie zaglądałem do planów zamku – powiedział jednorożec.

– Proszę nie robić sobie kłopotu. Tego miejsca nie ma na planach. Wiele lat temu Luna musiała w tajemnicy przede mną zlecić budowę tego miejsca. Ale to nie dlatego pana wezwałam.

Celestia wskazała na rozwinięte zwoje, spoczywające na dębowym biurku. Zaraz potem przelewitowała nań dwie księgi, a także niewielką, kamienną tablicę, w której wyryte zostały alchemiczne symbole.

– Moja siostra, powodowana zazdrością, już od dłuższego czasu planowała zamach na mnie... Tak sądzę. Szukała sposobu na wzmocnienie swojej mocy – słowa te z trudem przechodziły Celestii przez gardło.

- To znaczy na znalezienie energii silniejszej, niż energia Elementów Harmonii? – zapytał jednorożec.
- Dokładnie. Panie Spirit Malice, podczas gdy właściwe osoby zajmą się tajemnicą istnienia tego laboratorium, pan zajmie się tym, nad czym pracowała moja siostra – oznajmiła pani Słońca. – Chcę wiedzieć, co badała, co starała się osiągnąć i czy te badania w jakimś stopniu wpłynęły na nią i doprowadziły do szaleństwa. Dam panu własne laboratorium i wszystko, czego tylko będzie pan potrzebował.
- O-oczywiście – wyjąkał zszokowany jednorożec.
- To bardzo odpowiedzialne zadanie. Proszę, by wszystko pozostało tajemnicą. O postępach w badaniach proszę zawiadamiać bezpośrednio mnie.
- Tak, moja pani. – Ogier ukłonił się z pokorą.
- Na razie wiem tylko tyle, że jakaś nieznana, zła energia przepływa przez zamek i zmienia wszystko to, co znaliśmy do tej pory. Jeśli dowie się pan, nad czym pracowała moja siostra, być może pozna pan także sposób na złamanie tej... Klątwy.
- Na rozkaz waszej wysokości. Na chwałę waszego majestatu i wolnej Equestrii.

Spirit Malice z trudem dusił w sobie dumę, wymieszaną z nieopisaną satysfakcją i radością. Otrzymał tak odpowiedzialne i ważne zadanie od samej władczyni Equestrii! Od jego powodzenia zależało dobro kraju! Istotnie, po tym, jak księżniczka Luna zmieniła się w Nightmare Moon, a następnie została wygnana na Księżyc, nic już nie było takie samo. Ktoś musiał znaleźć przyczynę tego incydentu i sposób na przeciwdziałanie jego skutkom. A tym kimś miał być właśnie on! Z całą pewnością była to wielka szansa, której Spirit Malice nie mógł zmarnować.

Trzy miesiące później.

Przechadzając się między stołami, na których stały przyrządy alchemiczne i naczynia o przedziwnych kształtach, Spirit Malice z niecierpliwością oczekiwał na przybycie księżniczki Celestii. Spoglądając na ważne mikstury oraz osadzone na specjalnych stojakach katalizatory energii magicznej, ogier przeglądał zwoje, na których zapisał rozszyfrowaną wiadomość, którą zostawiła po sobie księżniczka Luna na kamiennej tablicy, na długo zanim uległa przemianie w Nightmare Moon.

Jednorożec nie dbał już o porządek. Jako jednoosobowy zespół badawczy, poświęcał dnie i noce na badania i eksperymenty, starając się zrozumieć działania Luny i dowiedzieć się, co usiłowała stworzyć. Do jego laboratorium regularnie przybywały nowe księgi i niezbędne do eksperymentów eliksiry. Specjalny oddział gwardzistów co jakiś czas wybierał się do lasu Everfree na polowanie, by pozyskać krew mantykor. Jak się okazało, był to bardzo ważny składnik, bez którego niemożliwe było stworzenie czarnych eliksirów. Elikirsy te zwiększały moc magiczną tego, kto je spożył i bez nich zaklęcie syntezy nie byłoby wystarczająco silne, by zrealizować procesy alchemiczne, które księżniczka Luna opisała w swym dzienniku.

Wreszcie władczyni Equestrii pojawiła się w laboratorium. Spirit Malice natychmiast ukłonił się i powitał ją, nie szczędząc komplementów i nie ukrywając swej radości.

- Bardzo ci dziękuję. Możesz powstać. Ufam, że jesteśmy sami? – zapytała Celestia.
- Naturalnie – odparł ogier. – Nikt nas nie szpieguje, wszystko, co wiem ja, wie również pani i tylko pani.
- Znakomicie. – Celestia uśmiechnęła się. – Zatem czego się dowiedziałeś?
- Przede wszystkim pragnę przekazać pani kopię zwoju, na którym zapisałem treść wiadomości, którą pańska siostra pozostawiła na kamiennej tablicy – oznajmił ogier, wręczając swej władczyni zwój. – Jednocześnie pragnę przeprosić za niezadowalające tempo mojej pracy, jednakowoż przypominam, że pośpiech jest wrogiem nauki.

- Rozumiem to. – Pani Słońca skinęła głową.
- Przypuszczam, że potajemne badania pańskiej siostry nie miały zbyt wiele wspólnego z jej przemianą. Co prawda jeszcze tego nie rozgryzłem, że też pozwolę sobie na tak trywialne określenie, ale jestem na dobrej drodze.
- A cóż to znaczy? – ciekawiła się księżniczka.
- Sądzę, że księżniczka Luna pracowała nad stworzeniem, czy też raczej odtworzeniem prastarego artefaktu, o którym wielokrotnie wspomniano w legendach, które studiowała – mówił ogier. – Bazując na jej dzienniku oraz na właściwych księgach, za które jeszcze raz serdecznie dziękuję, staram się odtworzyć wyniki badań pańskiej siostry.
- Czy to jest to, o czym... rozmawialiśmy ostatnim razem? – zapytała z niepokojem Celestia.
- Najprawdopodobniej tak. Potrzebuję jeszcze trochę czasu. Proszę mi wierzyć, staram się jak mogę, by rozwiązać tę zagadkę – zapewniał jednorożec.
- Ufam panu jako jednemu z moich najzdolniejszych nadwornych magów, również jako wybitnemu alchemikowi. Proszę mnie źle nie zrozumieć, jednakże przypominam, że pewne dziedziny alchemii i magii są zakazane – powiedziała władczyni Equestrii z powagą w głosie.
- Oczywiście, rozumiem to... Aczkolwiek obawiam się, że doprowadzenie badań do końca będzie wymagało wykroczenia poza granice ustanowione przez wasz majestat. Proszę rozwinąć zwój. To dla mnie bardzo ważne.

Celestia w milczeniu spełniła prośbę Spirit Malice'a. Prostym zaklęciem rozwinęła długi zwój, a następnie poczęła czytać jego zawartość. Po tym, jak przebrnęła przez zapisane w starożytnym języku inkantacje oraz objaśnienia alchemicznych wzorów i symboli, przeszła do opisu słownego procesu magicznego. To, co przeczytała, przyprawiło ją o szok i pot, który powoli spływał po jej skroniach, dając Malice'owi znak, że może kontynuować.

- Jeśli nie chodzi o to, o czym już wspominałem, to z całą pewnością chodzi o energię. Czystą, skoncentrowaną energię, która w założeniu ma na stałe, że tak powiem, zrosnąć się z układem nerwowym maga, a także jego umysłem. Wszystko na zasadzie nierozzerwalnej więzi – tłumaczył jednorożec. – Najwyraźniej pani siostra chciała przede wszystkim przewyższyć mocą waszą wysokość, a także zabezpieczyć się na wypadek, gdyby wasz majestat zechciał jej energię zneutralizować.
- Elementy Harmonii? – zapytała niepewnie księżniczka.
- Chociażby – przytaknął ogier.
- I do przeprowadzenia eksperymentu potrzebna jest... moja krew?
- Krew alikorna. To jest właśnie owe wykroczenie poza granice, o których wspominałem. Wiem, że to brzmi szalenie, ale to jedyny sposób. Proszę mi zaufać. Nie zawiodę. Mam szansę dowiedzieć się, czy chodzi o ten artefakt, czy też o coś innego – mówił Spirit Malice, nakłaniając Celestię do podjęcia sprzyjającej jego badaniom decyzji. – Pańska siostra znała legendy. Wiedziała o mitycznej parze alikornów, która miała stworzyć ten świat. Wierzyła w dziedzictwo krwi i prorocтва, znała także starożytny język i prastare inkantacje. Na pewno wiedziała, co robi. Może czuła, że powoli zmienia się w Nightmare Moon i poprzez swoje dzieło chciała temu zapobiec? A może pragnęła stworzyć nową energię, by w pełni uzdrowić kraj po tym, co zrobił z nim Discord? A może...
- Wystarczy. Rozumiem – wtrąciła księżniczka Celestia, chcąc przerwać słowotok swego rozmówcy. – Nie podoba mi się to, ale zgadzam się. Utoczę krew, dostarczę wszystkie potrzebne składniki.
- Znakomicie! – jednorożec nie krył swego zadowolenia. – Jest mi niezmiernie miło, że mą władczynią jest osoba tak wspańałomyślna, jeśli chodzi o naukę.
- O naukę? Nie sądzę. Raczej o ciekawość. Pozdrawiam – mruknęła beznamiętnie zmieszana Celestia, po czym opuściła laboratorium Spirit Malice'a.

Jednorożec odprowadził panią Słońca wzrokiem. Wyczuwał w jej głosie nutkę zwątpienia, co było nieco niepokojące, jednakże ogier wiedział, że jak tylko ta zobaczy ostatecznie wyniki jego badań, zrozumie, że

było warto. Tu już nie chodziło wyłącznie o rozwiązanie zagadki badań Luny. Chodziło o moc.

Miesiąc później.

Ten dzień z całą pewnością nie należał do najlepszych dni w karierze Spirit Malice'a. Krew księżniczki Celestii, a także ekstrakty z Elementów Harmonii pozwoliły na wejście w zupełnie nową fazę badań. Eksperymenty nabrały tempa, a plan księżniczki Luny nareszcie został przez jednoroźca zrozumiany. Ba! Legendy o stworzeniu tego świata zostały zrozumiane! Spirit Malice odtworzył legendarny artefakt, jednakże był z nim jeden problem. Aby odblokować jego moc i w pełni wyzwolić jego energię, potrzebny był jeszcze jeden składnik. To właśnie on był powodem dzisiejszej wizyty Celestii w jego laboratorium. Nie, to nie była wizyta. To było wtargnięcie. Pani Słońca bynajmniej nie miała dobrych wieści dla nadwornego maga.

– Cóż to ma znaczyć?! – dziwił się jednorożec. – Już prawie ukończyłem dzieło pańskiej siostry! Dlaczego...

– Daruj sobie – prychnęła zimno księżniczka Celestia, marszcząc brwi. – Wiem o wszystkim, co próbowałeś zrobić.

– Ależ najjaśniejsza pani! – protestował Spirit Malice. – Przecież nie zrobiłem nic złego! Wasz majestat o wszystkim wiedział!

– Doprawdy? – Celestia uniosła głowę w teatralnym geście. – Już od dłuższego czasu mam na ciebie oko. Nie mogę uwierzyć w to, jaki masz tupet, stojąc tu przede mną i kłamiąc w żywe oczy.

– Moja pani... Proszę wybaczyć, ale nie rozumiem?

– Poprosiłeś o zakazane księgi. Dałam ci je. Poprosiłeś o krew mantykor i drogie, rzadkie zioła. Dałam ci je. Potem potrzebowałeś mojej krwi i ekstraktów z Elementów Harmonii. Zgodziłam się i na to – władczyni Equestrii westchnęła. – Ostatniego składnika nie mogę ci dać i nigdy nie pozwolę ci go pozyskać na własne kopyto. To absolutnie zakazana dziedzina alchemii. Tej granicy nie wolno ci przekroczyć.

– Ależ moja pani!

– Milcz! – warknęła Celestia. – Nadużyłeś mego zaufania. Wiem, że próbowałeś porwać innych nadwornych magów. Wiem, co planowałeś. To okropne!

Spirit Malice zbladł, słysząc te słowa. Nie przypuszczał, że księżniczka dowie się o jego planach. Zimny pot zaczął spływać po skroniach jednoroźca, on sam zaś nie był w stanie wydusić z siebie ani słowa. Ogier niepewnie cofnął się i schował do kieszeni dzieło księżniczki Luny... Nie, jego dzieło.

– Ten las jest przeklęty, ten zamek jest przeklęty... A ty oszalałaś, tak jak moja siostra. Niebawem zakończy się budowa nowego zamku. Equestria otrzyma nową stolicę. Odetniemy się od przeszłości, by z dumą kroczyć ku przyszłości – oznajmiła surowo Celestia. – Ponieważ wiele dla mnie zrobiłaś, daruję ci winę, jeśli oddasz mi ten artefakt. Chcę go, teraz! – zażądała klacz.

– N-nigdy! Twoja siostra długo pracowała nad nową energią, pragnęła zyskać moc znaną z legend, należała jej się! To jej dzieło! Moja praca! – krzyczał wyprowadzony z równowagi jednorożec. – Bałaś się jej wiedzy i energii, więc się jej pozbyłaś! Ze mną ci się nie uda!

Po tym, jak Spirit Malice wygarnął księżniczce Celestii wszystko, co leżało mu na sercu, rzucił czar teleportujący, by uciec od sprawiedliwości. Wierzył, że jest jedynym prawowitym spadkobiercą dzieła księżniczki Luny i że miał święte prawo je dokończyć. Był zdeterminowany, dlatego też postanowił porzucić księżniczkę Celestię, której tak bardzo ufał. Artefakt należał do niego i tylko do niego. To była jego praca.

Trzy tygodnie później.

Z powrotem w lesie Everfree. Sprawy przybrały niekorzystny obrót. Bez ostatniego składnika, artefakt ulegał stopniowej dezintegracji i wymagał regularnych regeneracji alchemicznych, jeśli miał pozostać w całości. Spirit Malice został zmuszony do pracy w bardzo trudnych warunkach. Regularnie wybierał się do najgłębszych zakątków lasu, by zdobyć potrzebne zioła. Mikstury ważył, korzystając ze zwyczajnych butelek i sprzętu skradzionego z pobliskich miasteczek. Pozostając w ukryciu, z trudem utrzymywał artefakt w jednym kawałku, marząc, że pewnego dnia nareszcie go ukończy.

Po wyryciu w ziemi alchemicznych symboli, jednorożec skupił w sobie energię. Jego róg rozbłysnął, a nakreślone przez niego kształty zajarzyły się. Leżący między nimi artefakt pokrył się czerwoną aurą, po czym błysnął karmazynową łuną. Spirit Malice otworzył oczy i syknął ze złości. Coś poszło nie tak, gdyż proces miał się zakończyć zupełnie inaczej. Wykonując w głowie szybkie rachunki, zauważył, że zapomniał o kilku nasionach i soku ze sterczywisielców – rzadkich kwiatów rosnących w sercu lasu Everfree.

Jednorożec schował artefakt do kieszeni, po czym rzucił zaklęcie rozpraszające ciemności i wybrał się na poszukiwanie potrzebnych mu składników. Po raz kolejny zapuścił się w mroczne puszcze, będące domem przerażających bestii. Ogier w ogóle nie czuł strachu. Porzucił swój status społeczny, porzucił wszystkich tych, którym do tej pory ufał. Wiedział, że za wszelką cenę musiał dokończyć dzieło. Tylko to się liczyło.

Spirit Malice po wielu godzinach dotarł do serca puszczy. Nie zastanawiając się zbyt długo, za pomocą magii wyciągnął swój nóż łowiecki, po czym zabrał się za ścinanie potrzebnych kwiatów. Ściekającą z ich przeciętych łodyg ciecz zatrzymał w niewielkim słoiczku, po czym rozejrzał się w poszukiwaniu ścieżki prowadzącej na zachód. Chciał jak najszybciej znaleźć drzewa, których owoce zawierały potrzebne mu nasiona. Wędrówka zajęła mu dwa kwadranse. Miał szczęście, gdyż po drodze nie napotkał żadnych dzikich kreatur. Nie minęło wiele czasu i nasiona powędrowały do sakiewki jednorożca.

– No, jak tylko zetrę was na proch, staniecie się składnikiem, jakiego potrzebuję – powiedział ogier, spoglądając na zebrane nasiona, po czym schował sakiewkę i ruszył w drogę powrotną do swej kryjówki.

Spirit Malice od wielu dni żył sam w przeklętym lesie. Nie rozmawiał z żadnymi kucykami. Zebrane składniki, stworzone mikstury, leśne rośliny i dzikie zwierzęta były jego jedynymi towarzyszami. Wędrując przed siebie i oświetlając swym rogiem drogę, ogier zastanawiał się, w jaki sposób pozyska ostatni składnik, którego potrzebował, by ostatecznie dokończyć dzieło. Wiedział, że nie przeżyje w lesie zbyt długo. Musiał koniecznie coś wymyślić.

Stan głębokiej kontemplacji przerwał wrzask i jasny strumień światła, skierowany prosto w jego oczy. Spirit Malice zląkł się, zupełnie jak wtedy, gdy Celestia oświadczyła, że zna jego plany. To była królewska gwardia, która od wielu dni szukała go po całej okolicy.

– Spirit Malice! Jesteś aresztowany! – zawołał gwardzista.

– Otoczyliśmy cię! Nie masz dokąd uciec! Poddaj się! – krzyczał inny opancerzony ogier.

Jednorożec rozejrzał się. Faktycznie, otaczał go krąg silnych, zwartych, uzbrojonych po zęby gwardzistów. Na niebie można było zobaczyć ubrane w lekkie pancerze pegazy. W oddali Spirit Malice dostrzegł Rapid Streama, nadwornego maga, z którym swego czasu konkurował i na którego planował zamach. Walka nie miała sensu. Siły Celestii miały przewagę liczebną, zaś Malice był zmęczony i głodny, a jego energia była na wyczerpaniu.

Ogier zdecydował się na desperacki krok. Wytężając resztki sił, rzucił specjalną magiczną barierę, by ochronić się przed nieprzyjaciółmi. Broń gwardzistów nie była w stanie się przebić, a magia Rapid Streama potrzebowała kilku chwil, zanim mogła zagrozić Malice'owi. Te kilka chwil w zupełności wystarczyło. Spirit Malice położył artefakt na ziemi, po czym uniósł swe kopyto ku Księżycowi w pełni, na którym widniał profil Nightmare Moon.

– Na spuściznę twych przodków, na przepełnione boskością twe oblicze! O, wielka Nightmare Moon, ześlij mi moc, błagam cię! – zawołał ze wszystkich sił Spirit Malice.

Księżyc rozbłysnął białą łuną, podobnie jak róg ogiera. Ziemia zadrżała, a ciemne chmury zaczęły zataczać kręgi nad jednorożcem, przerażając wysłaną za nim gwardię. Czując przypyływ energii, Spirit Malice zetknął swój błyskający róg z artefaktem, po czym zaczął recytować inkantację w starożytnym języku.

– Leveau mercier du bois chaloitte. Secoise entienne mais pois de morte. Mortiesma lieu de vocier de mieu vochette. Leveau mercier du bois chaloitte! Secoise entienne mais pois de morte! Mortiesma lieu de vo...

W pewnej chwili artefakt błysnął czerwonym światłem, oślepiając Malice'a. Z jego ciała momentalnie uciekło życie, zaś ono samo uległo błyskawicznej dezintegracji. Ziemia zadrżała jeszcze raz, a z centrum ciemnych kręgów na niebie spłynął strumień czerwonej energii. Księżyc błysnął raz jeszcze. Gdy Rapid Stream przejrzał na oczy, Spirit Malice'a już nie było. Pozostał po nim jedynie rozgrzany, mieniący się czerwonym światłem metaliczny przedmiot. Jednorożec sam nie wiedział, co o tym myśleć.

– Sir, co się stało? – zapytał jeden z gwardzistów.

– Jeszcze nie wiem, ale się dowiem – mruknął Rapid Stream, oglądając artefakt. – Zadanie wykonane. Celestia chciała artefakt... Więc go dostanie – wypowiadając ostatnie słowa, jednorożec uśmiechnął się przebiegle.

Rapid Stream nie miał pojęcia, że to, co podniósł z ziemi było kompletnym, legendarnym artefaktem, dziełem księżniczki Luny, naznaczonym przez Nightmare Moon, a ostatecznie dokończonym przez Spirit Malice'a.

Setki lat później.

Dokończyłem dzieło księżniczki Luny... Nie, dzieło Nightmare Moon! Nigdy nie czułem się tak spełniony. Teraz już naprawdę wszystko rozumiem i nie dziwię się, że Celestia zrobiła to, co zrobiła. Ona się bała! Bała się, że ktoś będzie od niej silniejszy, doskonalszy! Cóż, teraz już nic nie zmieni przeznaczenia. Ostatnim składnikiem artefaktu była dusza kucyka... Moja dusza! Nareszcie, potężny Amulet Alikorna jest kompletny, a ja jestem jego częścią! Na chwałę prawowitej władczyni Equestrii, Nightmare Moon i jej nieskończonej mocy!

Jak wspaniale jest rozumieć jedną z największych tajemnic Equestrii... Po tylu latach nadal czuję wielką moc, dzięki której mogę manipulować innymi. Nareszcie znalazłem właściwą osobę. Zdeterminowaną, żądną potęgi, gotową przekraczać kolejne granice, by dążyć do doskonałości. O tak, moja droga, usłysz mój głos. Rób, co ci każę i mów, co ci każę, a moja moc będzie twoja.

– Teraz pragnę zemsty! Będę rzucać zaklęcia, dopóki się nie zgodzisz. Więc? Co ty na to? – zapytała pewna siebie Trixie, prowokując Twilight Sparkle do walki.

Autor komiksów: Pony Berserker

Opracowanie graficzne: MLO

Tłumaczenie: Dolar84

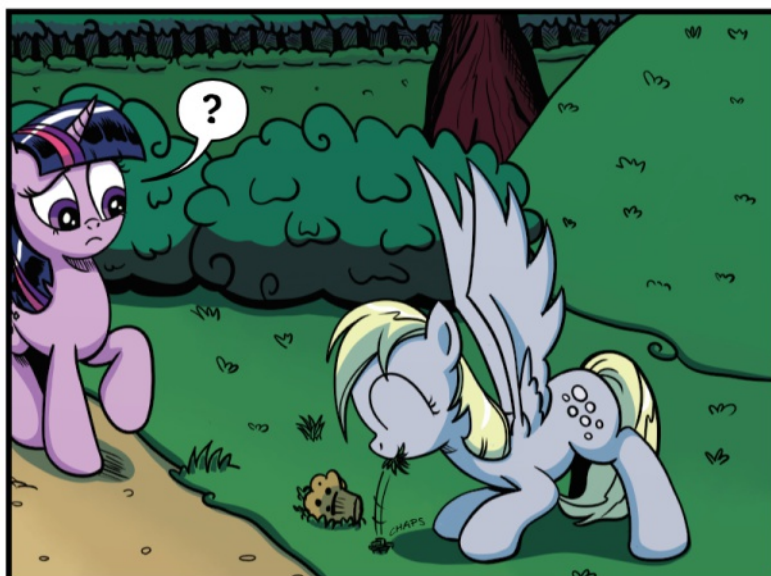
Klacz w Księżycu

Autor: Pony-Berserker



Zieleńsze Pastwiska

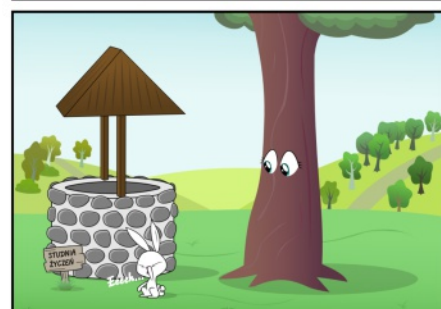
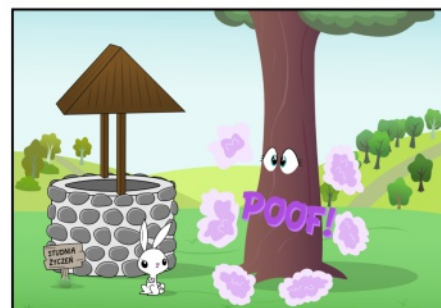
Autor: Pony-Berserker



pony-berserker.deviantart.com

Nowe Szaty Fluttershy

Autor: Pony-Berserker

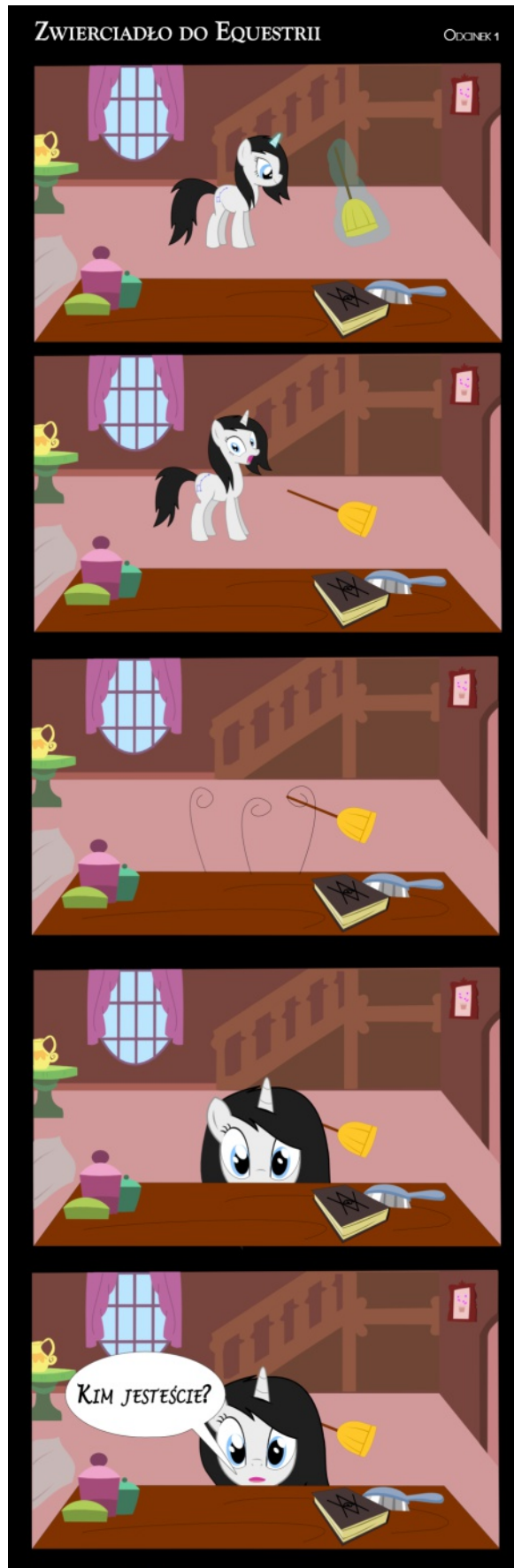


pony-berserker.deviantart.com

Autor komiksów: Agrol

Opracowanie graficzne: MLO

Tłumaczenie: solaris



CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Autor: Agrol

ZWIERCIADŁO DO EQUESTRII

ODCINEK 2

... CO ZA BZDURY
PLECIESZ?

PRZYSIĘGAM! TO POJAWIŁO
SIĘ DOPIERO DZISIAJ!



CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Autor: Agrol



Masz dryg do pisania, lubisz malować wirtualnym pędzlem, a może masz inny specjalny talent?

Dołącz do redakcji MANEZETTE.

Zapewniamy... No, w sumie to nic nie zapewniamy, bo nic z tego nie mamy, ale i tak dołącz :) Więcej informacji w [poście na forum](#).